¡GRATIS! PÓSTER DOBLE
Uncharted El Legado Perdido • Wolfenstein II The New Colossus

HOBBY CONSOLAS

Nº 314

A EXAMEN
UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO
AGENTS OF MAYHEM
YAKUZA KIWAMI
SONIC MANIA
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
SUPERHOT VR

¡LOS HEMOS JUGADO!
GRAN TURISMO SPORT
PROJECT CARS 2
WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

REPORTAJE
Medio año con Switch
¿Ha cumplido las **promesas**?

REPORTAJE
PUBLICIDAD
¡Tú antes molabas! (Parte 2)

DATA EAST
La historia de una reina de las recreativas

¡El regreso más esperado!

METROID™ SAMUS RETURNS

- Probamos las primeras horas de la aventura
- Hablamos con sus creadores, incluido el legendario Yoshio Sakamoto

Recordamos los 21 JUEGOS DE SNES MINI
¡Y **nuevos datos** sobre la consola!

CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL















EL RENACER DE UNA LEYENDA



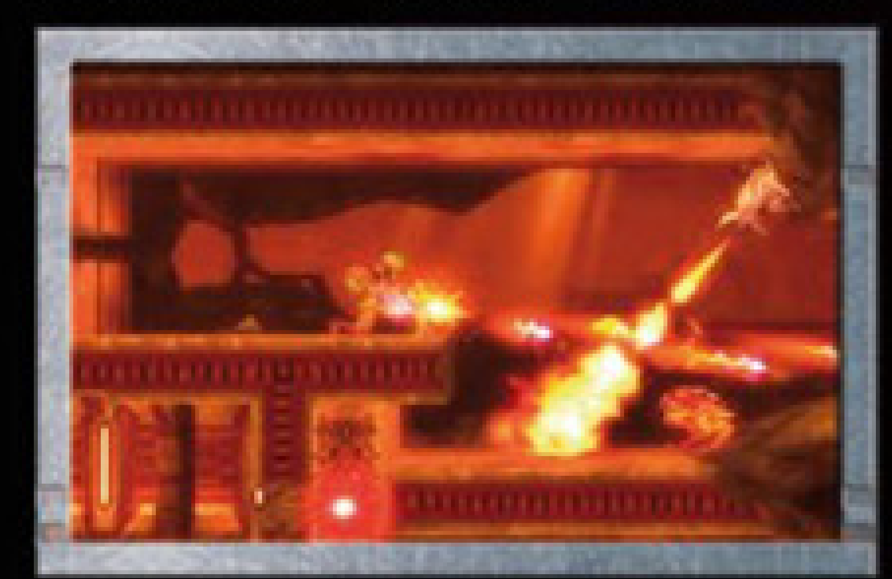
SAMUS RETURNS

EL REMAKE FUNDAMENTAL PARA ENGANCHARTE A LA SAGA MÁS ESPERADA POR LOS NINTENDEROS









REVIVE LA HISTORIA CLÁSICA CON GRÁFICOS Y SONIDO TOTALMENTE RENOVADOS ADEMÁS DE MULTITUD DE NOVEDADES INCLUYENDO NUEVOS MOVIMIENTOS Y HABILIDADES DE SAMUS





EDITORIAL

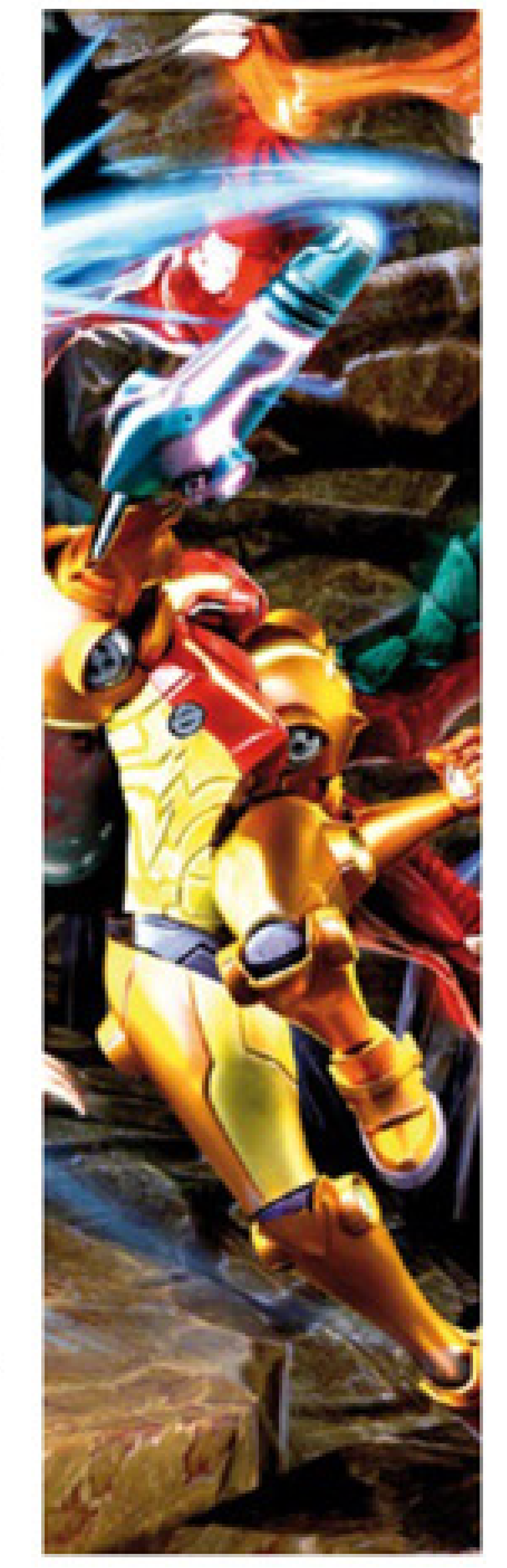


El *Metroid* con el que estábamos soñando

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Para alguien que ha crecido, a lo alto y a lo ancho, acompañando a Samus en sus cacerías de metroides, los últimos juegos han sido como un jarro de agua fría: no podía haber nada más alejado del espíritu original. Por eso, cuando en el pasado E3 Nintendo anunció la "reimaginación" de *Metroid II*, fui uno de los muchos que gritaron como si tuvieran doce años. Y, ahora, tras haberlo jugado, puedo deciros que es mi juego más deseado de septiembre, por una sencilla razón: es el *Metroid* que muchos llevábamos años pidiendo. Trece, para ser exactos. Y no contentos con haberlo jugado, hemos tenido el placer de hablar con el legendario Yoshio Sakamoto, cocreador de la serie, y con José Luis Márquez, el director de *Samus Returns*, para que nos contaran los pormenores del desarrollo y su experiencia trabajando juntos. Diez paginazas para babear con el mejor *Metroid* de los últimos años...



También nos ha dado tiempo a ahondar en otro de los fenómenos que están a la vuelta de la esquina, SNES Mini, y rememorar los veintiún juegos que traerá en memoria, para que tanto veteranos como debutantes puedan relamerse con lo que nos espera en menos de un mes... ¡Ah! Y también concluimos nuestro especial "remember" sobre la publicidad en las revistas impresas, rememorando otro buen puñado de anuncios de los que ya no se acuerda ni el "Tato" (bueno, él sí, que aparece en el reportaje).

Y al loro con los pósters de este mes, con *Uncharted: El legado perdido* (análisis incluido en este número) y *Wolfenstein II* (del que también incluimos un avance, tras haberlo jugado). Y todavía nos queda mucho más: un pequeño homenaje a la tristemente desaparecida Data East, análisis de las últimas novedades (*Sonic Mania, Yakuza Kiwami, Hellblade, Agents of Mayhem*...) y, por supuesto, todas las secciones de siempre: La Otra Cara de la Actualidad, El Sensor, Teléfono Rojo, Big In Japan, Retro Hobby... Es un número en el que, como siempre, hemos puesto nuestro corazón. Esperamos que lo disfrutéis y, sobre todo, que disfrutéis de los últimos días de vacaciones. ¡Nos vemos en septiembre!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Este mes, Sega ha dado un golpe sobre la mesa con dos obras maestras como *Sonic Mania* y *Yakuza Kiwami*, dos formas distintas de poner al día maravillas que hizo para Mega Drive y PS2, respectivamente. Y puede que, cuando leáis esto, acabe de anunciar otra joya en la Gamescom... Ojalá volvieras a hacer consolas, vieja amiga.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Que se lance un *Metroid* siempre es buena noticia; mejor si lo hace un estudio español. Y si, además, es MercurySteam, que ya "resucitó" la saga *Castlevania*, ni os cuento. Con *Samus Returns*, se nos viene encima un "vendeconsolas", un calentamiento perfecto para cuando llegue *Prime 4*.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Todo el mundo quiere que el verano dure para siempre, pero yo estaba deseando que agosto avanzara a toda pastilla para poder encontrarme con mi amor estival. *Sonic Mania* por fin está entre nosotros y el erizo azul, esta vez sí, es tan rápido, divertido y retro como esperábamos. The fastest thing alive!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Ha llegado el momento de los chiringuitos, el buceo, los calamares, el descanso, desconectar de los videojuegos y, como dicen en mi pueblo, soportar la fosca entre baño y baño. Así que ya sabéis: estaré incomunicado, pero avisadme si se anuncia *Half-Life 3*, se adelanta *Red Dead Redemption 2* o Miyamoto se pasa a Xbox. Si no, nada.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Los lectores de la revista Famitsu han elegido a *Persona 5* como el mejor RPG de la historia (*Dragon Quest III* y *Chrono Trigger* completan el podio), todo un reconocimiento a este juegazo. Además, hay *Persona* para rato: Atlus ha anunciado *P3: Dancing Moon Night* y *P5: Dancing Star Night* para PS4 y Vita, y *Persona Q2* para 3DS.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 314



34 REPORTAJE

METROID SAMUS RETURNS

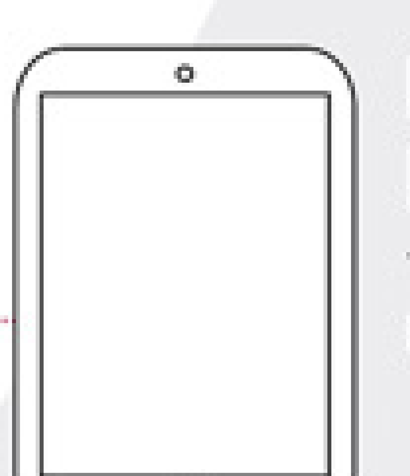
La espera ha terminado: probamos el nuevo (y deseado) *Metroid: Samus Returns* y hablamos con sus "padres"



44 REPORTAJE

PUBLICIDAD, ¡TÚ ANTES MOLABAS! (2ª PARTE)

Concluimos nuestro especial rememorando otro porrón de anuncios que marcaron época en el pasado reciente



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com



DATA EAST: LA HISTORIA DE UNA REINA DE LOS SALONES RECREATIVOS

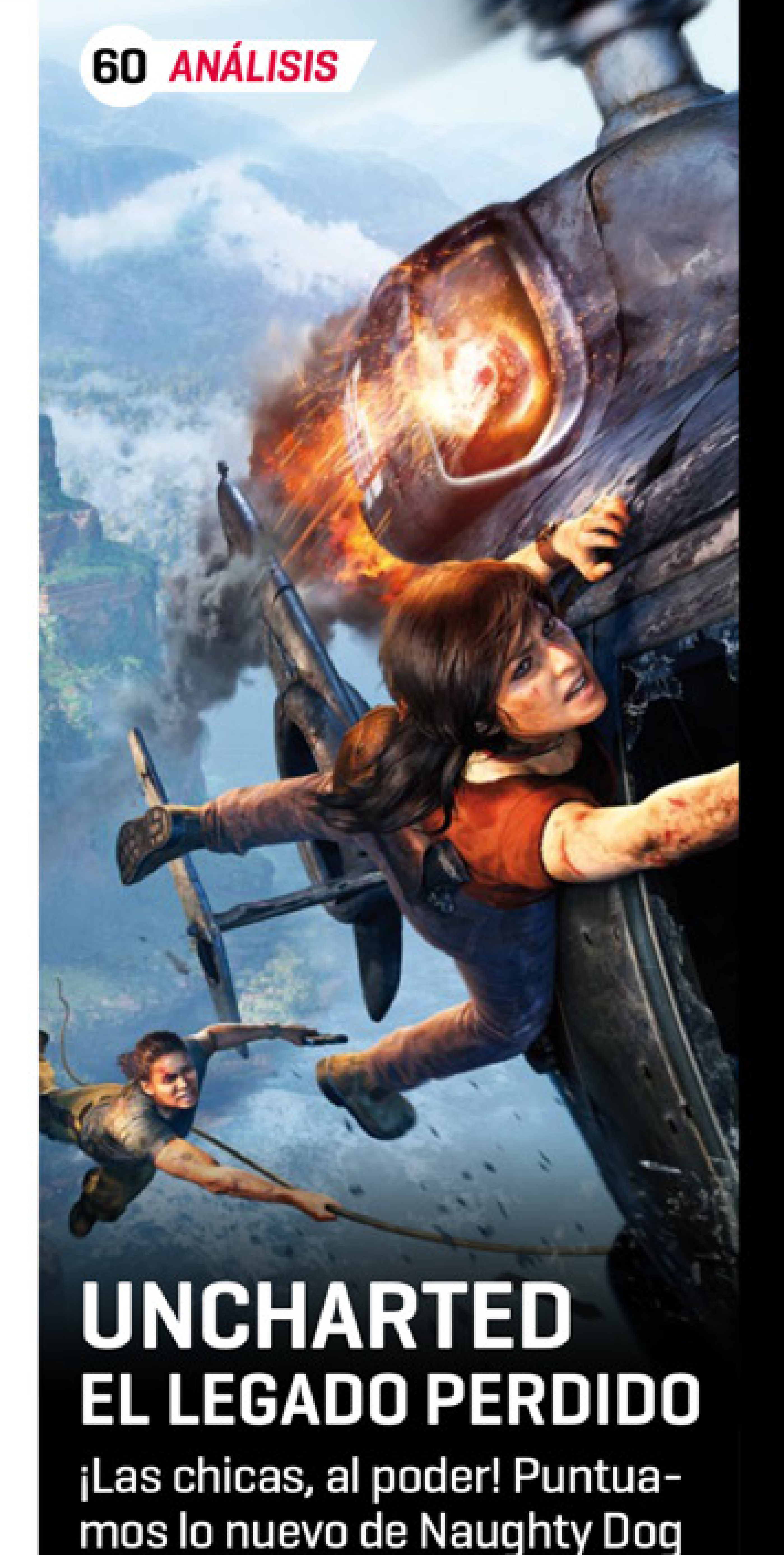
Repasamos el auge y el hundimiento de una grande de las coin-ops, dueña de muchos éxitos de los 80 y los 90





GRAN TURISMO SPORT

Viajamos a Tokio para contaros la última hora del simulador que aspira a abrirse hueco en los eSports



UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

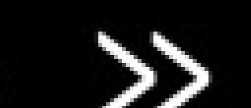
¡Las chicas, al poder! Puntuamos lo nuevo de Naughty Dog



Repasamos los primeros seis meses de la consola de Nintendo. ¿Ha estado a la altura de lo prometido?



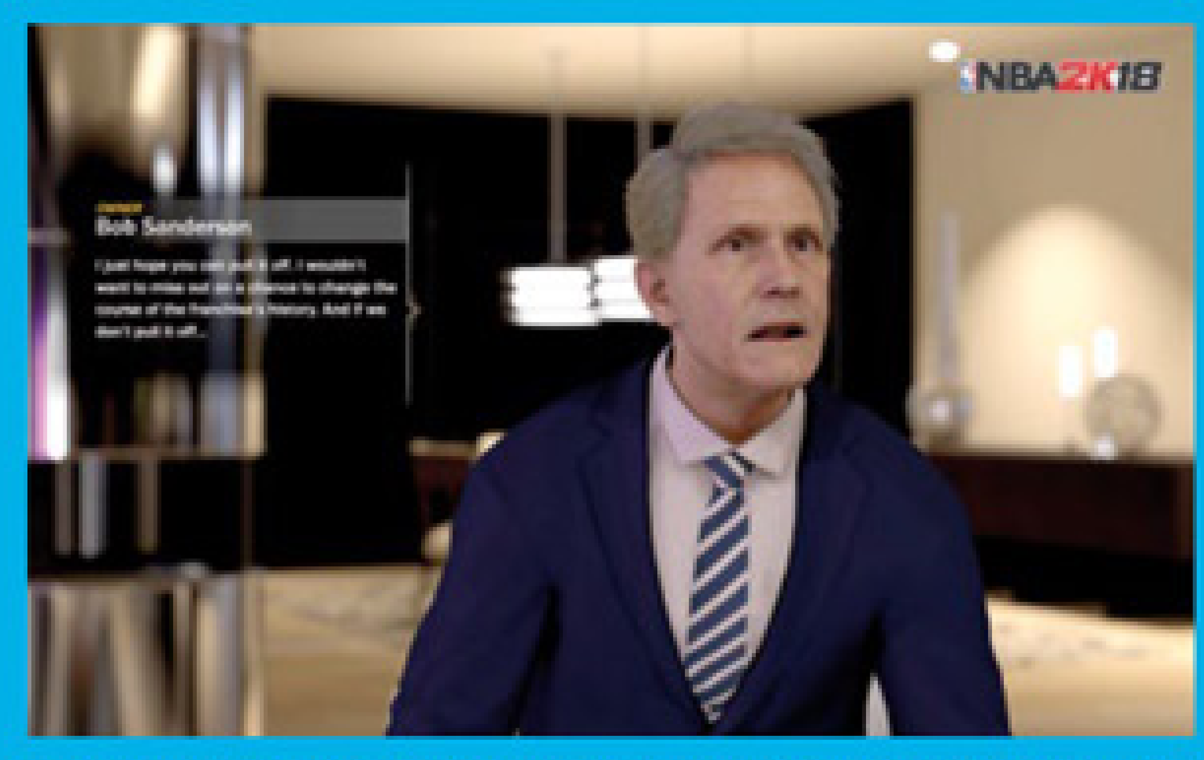
ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes 

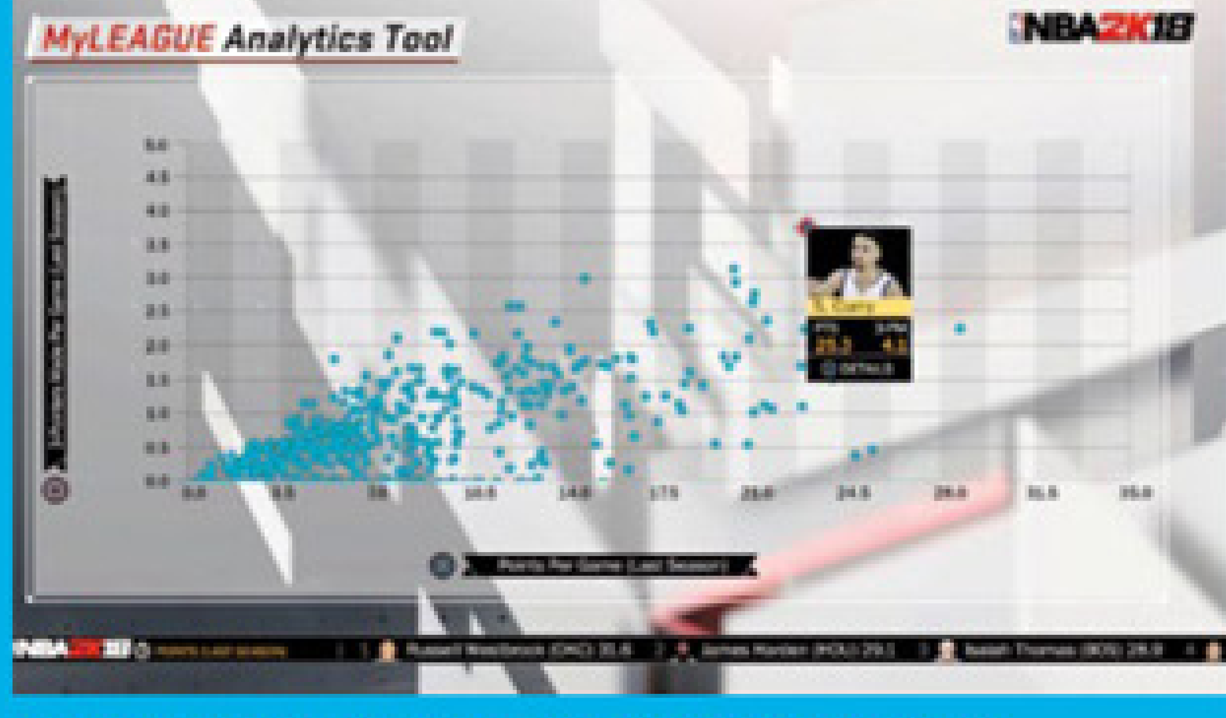
El modelado de los jugadores se ha rehecho usando nuevas técnicas fotográficas y escaneo láser, y la iluminación hará que la piel se vea aún más realista, con detalles como tatuajes descoloridos.

MI GM SE APUNTA A LA NARRATIVA

NBA 2K ha sentado cátedra en lo que a contar historias en los juegos deportivos se refiere. Hasta ahora, era algo exclusivo del modo Mi Carrera, pero, este año, también habrá narrativa en Mi GM: El siguiente capítulo. En él, encarnaremos a un reputado exjugador que se tuvo que retirar por una lesión y que se ha convertido en manager de una franquicia.

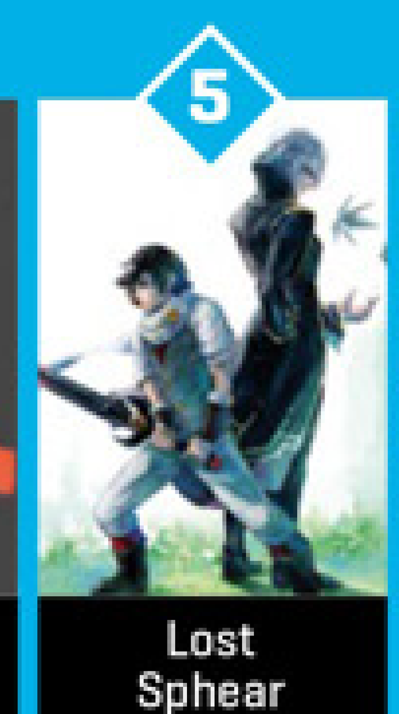


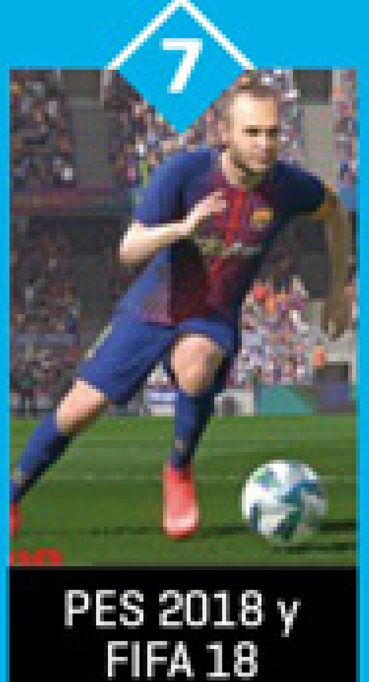
Esta vez, los tiras y aflojas con el dueño de la franquicia, la plantilla o el cuerpo técnico se verán en pantalla. Se acabaron las conversaciones irreales entre "monigotes" inanimados.

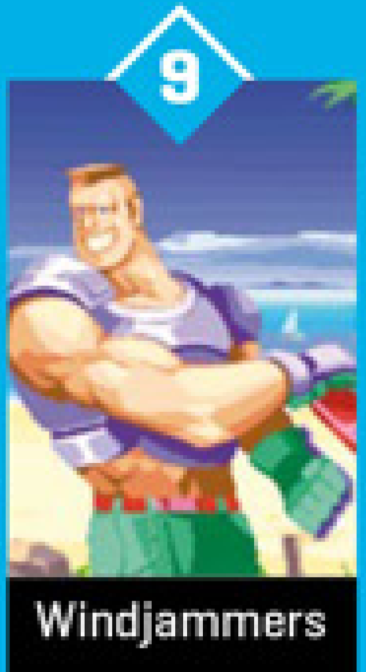
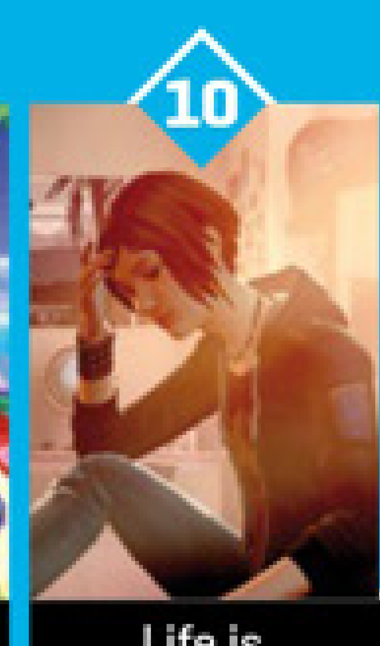
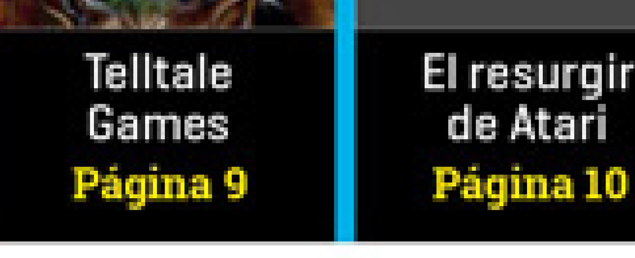


Habrá una herramienta para comparar infinidad de estadísticas y, por ejemplo, captar a los jugadores que más anotan o rebotean por cada minuto que están en la cancha.











NUEVOS DATOS / PS4 - ONE - PC - SWITCH - PS3 - 360

El baloncestista no deja de crecer

Visual Concepts se ha vuelto a esmerar y *NBA 2K18* machacará el aro 15 de septiembre con un puñado de fichajes. La dinastía sigue su curso.

Un año más, Visual Concepts volverá a demostrar por qué es la reina del deporte virtual con *NBA 2K18*, que saldrá el 15 de septiembre y presentará múltiples novedades.

Para empezar, el modo Mi GM estará totalmente remodelado, con un planteamiento narrativo similar al visto los últimos años en Mi Carrera. La gestión de la plantilla será aún más profunda, pues se ha replicado el nuevo convenio colectivo para firmar los contratos y se han ampliado los condicionantes del Draft, con opciones como que los jugadores de otros países puedan estar maniatados por contratos de larga duración con sus clubes. Además, podremos enviar a los jóvenes de nuestro equipo a la G-League para que se fogueen.

En lo jugable, el sistema de locomoción se ha rehecho y los movimientos de los jugadores se sentirán más naturales, sobre todo al pelear por balones divididos. El sistema de tiro se ha retocado para que no dependa tanto del "timing", y el sistema de pases contará con nuevas opciones, como poder mover al potencial receptor antes de darle el balón. Además, el juego en la pintura será más físico y beneficiará la corpulencia. Y hay más: en defensa, podremos dar órdenes a los compañeros; y no todos los entrenadores se adaptarán igual de bien, o mal, a los múltiples estilos de juego (triángulo, run and gun, pick and roll, etc.).

Sin embargo, lo que más llama la atención es la mejora visual de los jugadores. Se han rediseñado las constituciones corporales y las caras desde cero, para recrear detalles tan pequeños como las cicatrices, las estrías o las arrugas del codo. En relación con eso, la creación de nuestro álter ego ofrecerá más opciones de personalización, con más tipos de cuerpo según el peso y la altura. Aparte, se han escaneado los tejidos y hasta las costuras de los nuevos uniformes de Nike.



Podremos elegir entre diferentes respuestas a lo que nos planteen otros "personajes".

LOS JUGADORES SE HAN REHECHO DESDE CERO, HASTA EL PUNTO DE RECREAR CICATRICES, ARRUGAS...



NUEVOS DATOS / PS4

Dragon Quest XI viajará a tierras occidentales

Square Enix ha anunciado que su nuevo RPG llegará en 2018, por ahora sólo para PS4, y estará traducido al castellano.

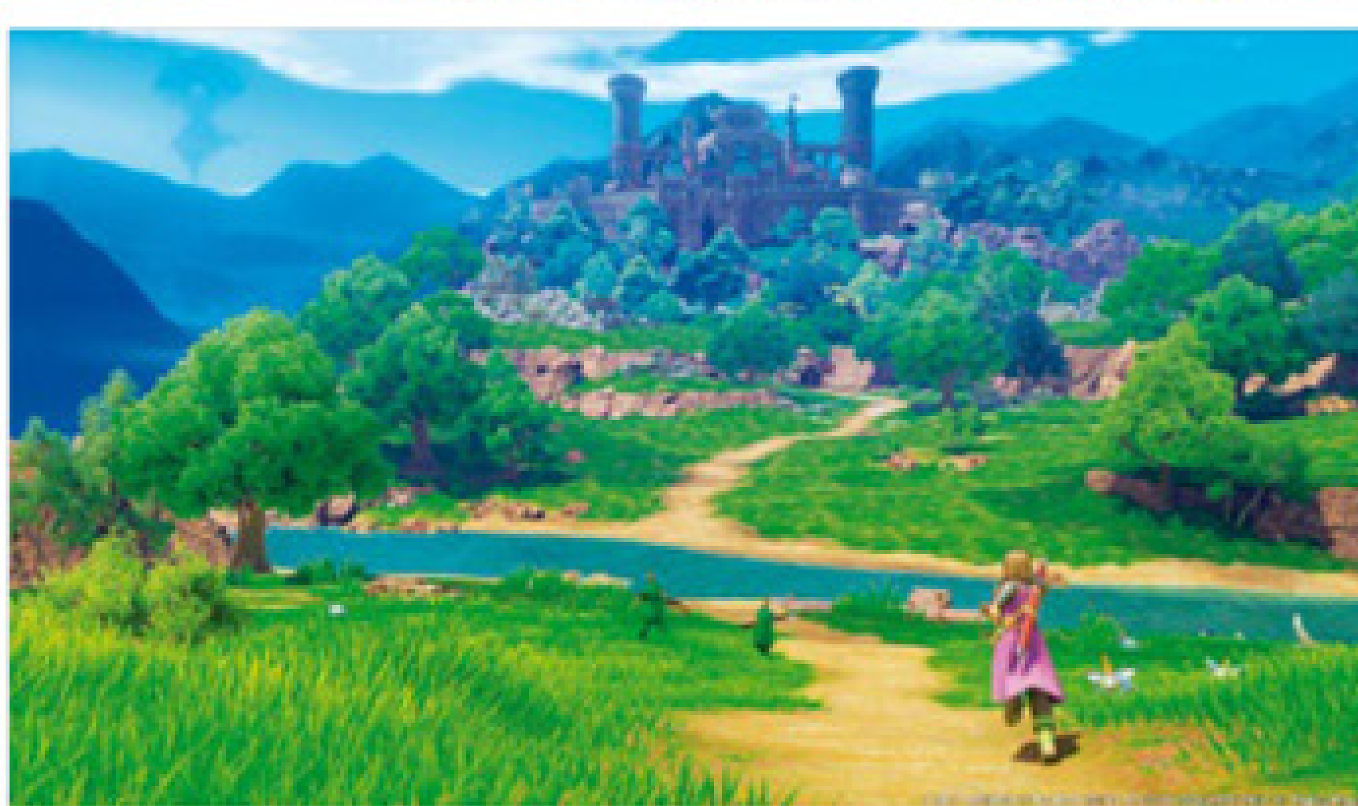
Millones de usuarios japoneses de PS4 y 3DS disfrutan desde el pasado 29 de julio de *Dragon Quest XI*, pero los occidentales seguíamos en vilo, preguntándonos si saldría por estos lares. Por suerte, Square Enix ya nos ha quitado ese peso de encima, anunciando que llegará también aquí, localizado a cinco idiomas, entre ellos el castellano, y con el subtítulo *Echoes of an Elusive Age*. No obstante, la fecha es un genérico "2018", por lo que pueden faltar aún muchos meses, dado que el trabajo de localización acaba de empezar. De momento, sólo está confirmada la versión de PS4, que distribuirá Koch Media, pero es cuestión de tiempo que se anuncie también la de 3DS, que imaginamos que distribuirá Nintendo, como ya hizo con *Dragon Quest VII* y *VIII*.

Tras spin-offs como *Heroes* y *Builders* (del que se acaba de anunciar una segunda parte, por cierto), por fin podremos volver a disfrutar de una entrega canónica de la saga, que recuperará las mecánicas de rol y exploración. El protagonista será un joven que, al cumplir los dieciséis años, deberá someterse a un ritual, fruto del cual descubrirá que es la reencarnación de un antiguo héroe que salvó el mundo. A raíz de eso, se lanzará a un viaje por el gigantesco mundo de Rotozetasia, junto a Emma, una amiga de la infancia, y Camus, un ladronzuelo. Podremos movernos a caballo o a lomos de un dragón, y los combates serán por turnos. No faltarán los diseños de personajes de Akira Toriyama ni la BSO de Koichi Sugiyama.

WEB jordirb4

“Sigo sin entender que, en el año en el que estamos, siga habiendo lanzamientos que no sean mundiales. Es que éste no tiene ni fecha...”









La versión para 3DS se halla en el limbo... como la de Switch

La adaptación para 3DS no ha sido confirmada aún para Occidente, pero imaginamos que es cuestión de tiempo, teniendo en cuenta que, a lo largo del último año, ya pudimos disfrutar de las conversiones de *Dragon Quest VII* y *VIII*. En cuanto a la versión de Switch, Yuji Horii, creador de la saga, ha dicho que sigue en desarrollo, pero se desconoce si se basará en la de PS4 o tendrá otro enfoque.

3



■ La dualidad entre Bruce Wayne y su álter ego, Batman, vuelve a ser la piedra angular en *The Enemy Within*, la segunda temporada de esta saga de Telltale.

LANZAMIENTO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

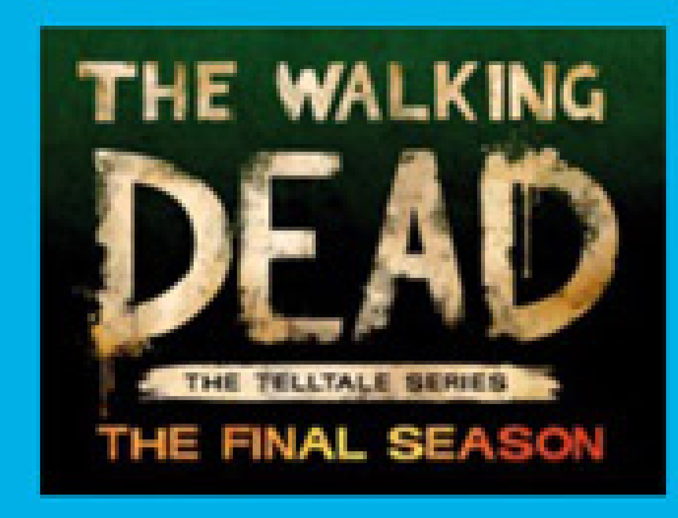
Telltale sigue dando carrete a sus cómics

Batman: The Enemy Within ha empezado su andadura y, en 2018, volverán *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*

Telltale Games no para quieta ni un segundo. Aunque aún está enfrascada en los episodios de *Guardianes de la Galaxia*, acaba de publicar el primer capítulo de *Batman: The Enemy Within*, la segunda temporada de su juego inspirado en el hombre murciélago. Habrá otros cuatro episodios en los próximos meses, de modo que, en octubre, se lanzará una edición física que contendrá el primero, titulado *Enigma*, y el pase de temporada para descargar el resto.

La primera parte recibió muchos palos, pero el comienzo de esta continuación ha tenido una buena acogida. Las historias que cuenta el estudio siguen teniendo mucha fuerza, si bien la fórmula jugable está agotada desde hace tiempo, al jugarlo todo al sota, caballo y rey de las respuestas con falsa sensación de decisión, los quick time event facilones y la exploración minimalista, a lo que hay que añadir un motor gráfico desfasado, por la losa de sacar también los juegos para dispositivos iOS y Android.

Telltale ha anunciado, además, que ya está trabajando en la temporada final de *The Walking Dead* y en la segunda de *The Wolf Among Us*. Los cómics pueden dar muchísimo de sí. ■





■ Esto es lo único que se ha visto por ahora de estos dos juegos, que llegarán en 2018. *The Walking Dead* será una secuela, pero *The Wolf Among Us 2* apostará por una historia nueva.



LANZAMIENTO / ATARI

El resurgir de Atari

Una de las pioneras de los videojuegos quiere volver a dar que hablar con nuevos proyectos nostálgicos y otros sorprendentes

Atari vivió sus momentos de mayor gloria en los 70 y los 80, pero, tras el "caso E.T." y el crash de 1983, no volvió a ser la misma y encadenó numerosos fracasos, como Lynx o Jaguar, hasta dejar la fabricación de hardware, un campo en el que había sido pionera. Sin embargo, con la explosión de las consolas retro a la que estamos asistiendo en los últimos tiempos, ejemplificada en la locura que han desatado NES Mini y SNES Mini, los responsables de la compañía, refundada, han visto un filón y van a tratar de sacarle partido, resucitando el espíritu de Atari 2600. Si visteis el último tráiler de "Blade Runner 2049", notaríais que la compañía parece estar tomándose en serio, al menos, la visibilidad mediática.

Sin duda, el anuncio más llamativo de cuantos ha realizado la empresa en el último mes es el de Ataribox. Se trata de una nueva consola (que podéis ver bajo estas líneas) de la que aún no se conocen especificaciones, fecha, precio ni catálogo, y que podría recurrir al micromecenazgo para delimitar el riesgo financiero. Por ahora, se sabe que habrá dos ediciones: una con un panel frontal de madera y otra con un panel transparente. Tendrá entrada HDMI, cuatro puertos USB, ranura SD y conector Ethernet, de modo que la intención es crear una plataforma que atraiga tanto a los viejos fans como a otros nuevos, con contenidos retro... y actuales. De esto último, nada se sabe. Aparte, AtGames va a sacar consolas retro inspiradas en Atari 2600, como Atari Flashback 8 Gold y Atari Flasback Portable.

No acaba ahí la estrategia de Atari para volver al primer plano de la acción. Además de en el mercado de las consolas, se va a meter también en el ámbito de los llamados "wearables", es decir, dispositivos para llevar con los que disfrutar de otros aparatos tecnológicos, como smartphones o MP3. La línea se llamará Atari Connected Life, y el primer dispositivo en anunciarse ha sido Speakerhats, una gorra que incorporará un micrófono y altavoces. Sin duda, la apuesta de la compañía es atrevida, como poco. ■



UNA GORRA CON MICRO Y ALTAVOZ

Atari planea dispositivos tecnológicos "para llevar", dentro de una línea llamada Connected Life. Uno de los primeros en anunciarse ha sido Speakerhats, una gorra que incorporará micrófono y altavoces bluetooh. Aún no tiene fecha ni precio, pero servirá para hablar por teléfono, escuchar música o interactuar con el asistente de voz del smartphone.





ATARI FLASHBACK 8 GOLD Y ATARI FLASHBACK PORTABLE

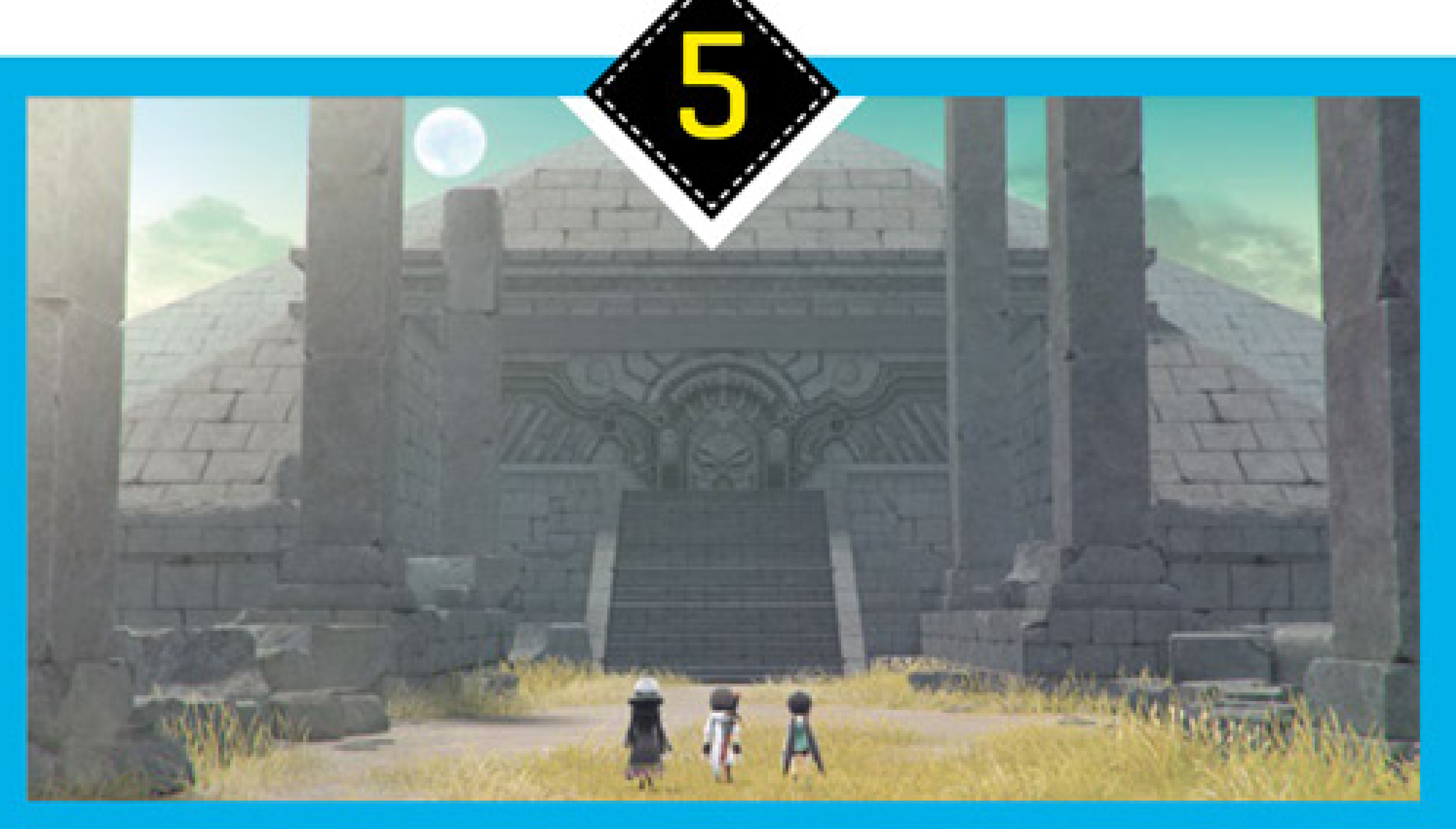
Para contentar a amantes de las consolas de sobremesa y a entusiastas de las portátiles, en septiembre, se lanzarán Atari Flashback Gold 8 y Atari Flashback Portable. La primera tendrá 120 juegos de Atari 2600 en memoria (*Space Invaders*, *Pitfall*, *Centipede*), por 70 de la segunda (*Asteroids*, *Pac-Man*, *Saboteur*). Ambas han sido desarrolladas por AtGames y revivirán el legado de una compañía que definió la prehistoria de los videojuegos en los hogares a finales de los 70 y principios de los 80. Como curiosidad, el mismo mes, AtGames también lanzará Genesis Flashback y Genesis Portable, dos miniaturas con 85 juegos de Mega Drive.





■ AtGames, que también ha colaborado con Sega, ha hecho estas dos consolas retro para Atari.

5





NUEVOS DATOS / ■ PS4 - SWITCH - PC

Más rol clásico con apariencia actual

Lost Sphear, que seguirá la línea de *I am Setsuna*, saldrá el 23 de enero y contará con una edición física limitada

El 23 de enero, Tokyo RPG Factory, el joven estudio de Square Enix que desarrolló *I am Setsuna*, volverá a la carga con *Lost Sphear*, otro J-RPG que combinará la filosofía de los 16 bits con gráficos modernos. Se lanzará en formato digital, pero también habrá una tirada limitada de copias físicas, exclusivas de la tienda online de Square Enix, donde ya se puede reservar. Eso sí, costará 50 euros en ambos formatos.

El juego estará protagonizado por un joven llamado Kanata, que, tras despertar de una pesadilla, descubrirá que su pueblo ha desaparecido. En compañía de sus amigos, se embarcará en un viaje para evitar que el resto del mundo desaparezca para siempre, para lo cual tocará despertar el poder de los recuerdos. Seguro que la brillante luna que presidirá el mundo del juego tendrá algo que ver en esa tarea...

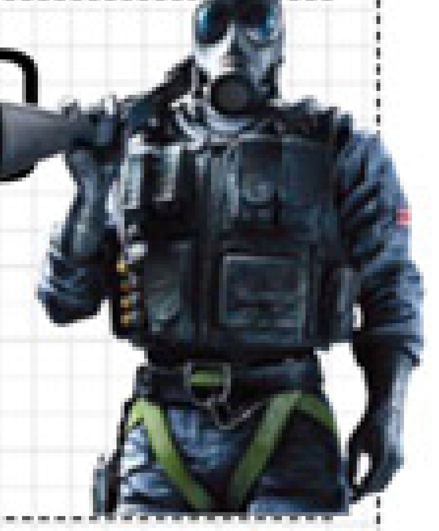
El desarrollo combinará exploración por escenarios tridimensionales, entre los que no habrá "cortes", con combates por turnos. Los de *I am Setsuna* fueron muy criticados, por simplones y facilones, así que, para este nuevo título, se ha puesto énfasis en dotarlos de mayor libertad. ■



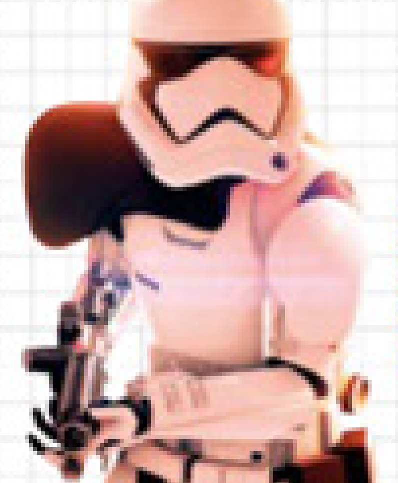
Las cifras del mes



63.300.000 PS4 se han vendido en todo el mundo, lo que supone superar a un mito como NES, que colocó 61,91 millones



20.000.000 de usuarios registrados tiene ya Rainbow Six Siege, que sigue vendiendo muy bien, pese a haberse lanzado en 2015



14.000.000 de copias es lo que espera vender EA de Star Wars Battlefront II, aprovechando el tirón de "Los últimos Jedi"



5 millones de jugadores es la barrera que acaba de superar el último Hitman



500.000 dólares es el salario mínimo que cobrarán los jugadores de la Overwatch League



80 son los juegos que han sido ya optimizados para Xbox One X de cara a su lanzamiento, y la lista seguirá creciendo

46.000.000 de usuarios activos al mes tienen los juegos de Blizzard





4.700.000 Switch se han vendido en sólo cinco meses... y habiendo tenido serios problemas de stock



NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE

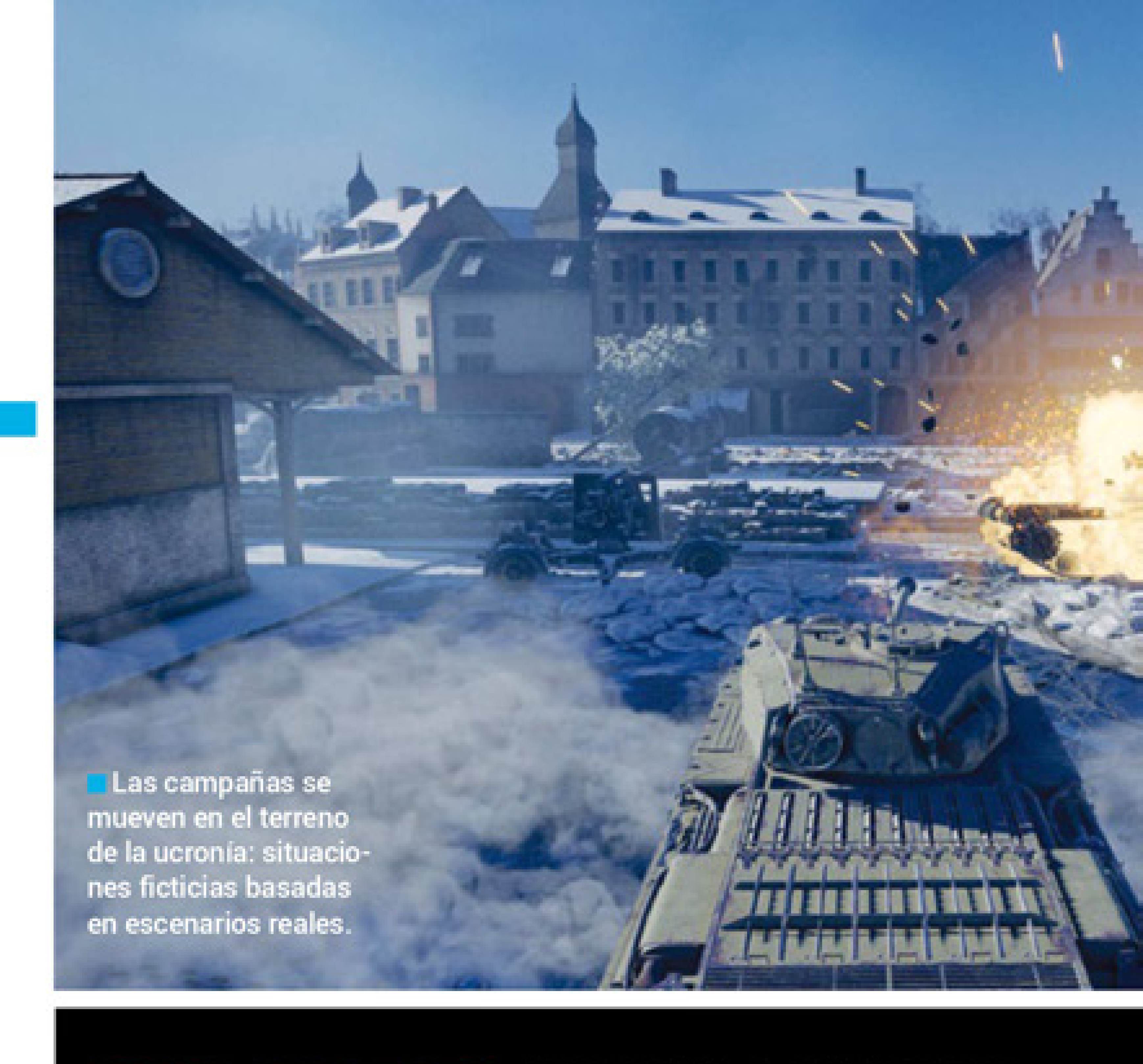
Lleva tu tanque solo o en compañía

Con *World of Tanks: War Stories*, Wargaming añade cuatro campañas que amplían su juego estrella

El principal hándicap a la hora de adentrarse en un MMO (del género que sea) es intentar sobrevivir entre hordas de jugadores mucho más experimentados. Muchos usuarios acaban tirando la toalla, cansados de morir una y otra vez. Para remediarlo, Wargaming va a introducir, de manera gratuita, cuatro campañas, bautizadas como *War Stories*, en su popular *World of Tanks*. Con ellas, no sólo aprenderemos a pilotar los tanques, sino que podremos jugar a nuestro ritmo, ya sea en solitario (acompañados de aliados controlados por la IA) o junto a otros jugadores en modo cooperativo PvE ("player vs. environment").

La campaña-tutorial "Brothers in Armor" está basada en la Batalla de Rumanía, pero las otras tres se mueven en el terreno de la ucronía para meternos de lleno en varios conflictos que jamás llegaron a suceder, aunque parten de hechos reales. "Flashpoint Berlin" enfrenta a británicos y rusos en plena postguerra, debido al bloqueo impuesto por los soviéticos en el oeste de la ciudad. En "Sea Lion", seremos la última línea de defensa para proteger Inglaterra de los blindados nazis, tras perder la Batalla de Inglaterra y mientras Rusia mantiene su tratado de neutralidad con Alemania y Estados Unidos está gobernado por los aislacionistas. Por último, en "Kennedy's War", seremos testigos de cómo la crisis de los misiles de Cuba se convierte en el detonante del enfrentamiento entre EE.UU. y la URSS, con la isla caribeña como campo de batalla.

Pudimos probar dos de las campañas (divididas, a su vez, en tres capítulos) en las oficinas parisinas de Wargaming, nada menos que en Xbox One X. Tanto *World of Tanks* como *War Stories* estarán disponibles, de manera gratuita, en el lanzamiento de la nueva consola de Microsoft el próximo noviembre, con gráficos a calidad 4K, HDR y unos estables 30 fps. Esas mejoras también estarán presentes en PS4 Pro, aunque, por supuesto, también podremos disfrutar de *War Stories* en PS4 y Xbox One. Esta serie de campañas, de las que Wargaming desvelará más información en la Gamescom (que ya se habrá celebrado cuando leáis esto), contarán con la música de Inon Zur, compositor de la BSO de *Crysis*, *Fallout 4* o *Dragon Age II*.


Las campañas se mueven en el terreno de la ucronía: situaciones ficticias basadas en escenarios reales.

WAR STORIES PERMITE JUGAR EN SOLITARIO O CON OTROS USUARIOS EN COOPERATIVO

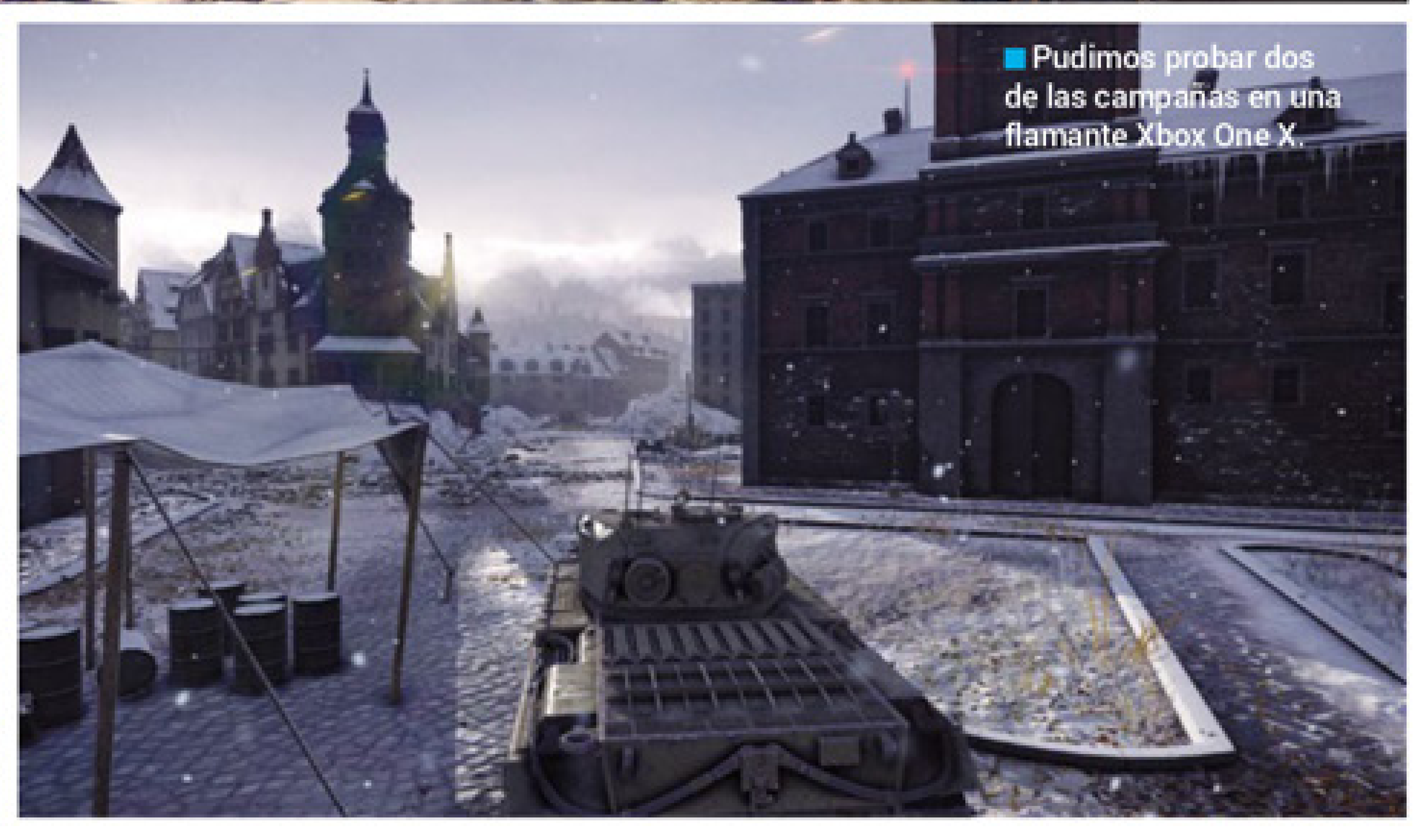



Como el resto de *WoT*, *War Stories* estará disponible de manera gratuita.





La Puerta de Brandeburgo será testigo del enfrentamiento entre soviéticos y británicos.


Pudimos probar dos de las campañas en una flamante Xbox One X.

Las frases del mes



"Los modelos de GT Sport son los primeros de nueva generación en la saga. Se han creado para los próximos diez años, con una calidad altísima"

Kazunori Yamauchi. Presidente de Polyphony Digital



"Una vez que El legado perdido está terminado, todo el estudio se va a centrar en The Last of Us: Part II"

Arne Meyer. Responsable de comunicación de Naughty Dog

"En el primer Life is Strange, si a Max no le gustaba el resultado de una decisión, podía rebobinar, pero, en Before the Storm, la vida le será más dura a Chloe"

Jeff Litchford. Vicepresidente de Deck Nine



"Atreus es el lado humano de Kratos. Para este último, ser un dios es como una horrible enfermedad, así que está intentando prepararlo para una vida de miseria"

Cory Barlog. Director de *God of War*



"Pensamos en un juego musical y hasta en un shooter en primera persona, pero el equipo estaba formado por fans de la estrategia"

Davide Soliani. Director de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*



"Breath of the Wild hace énfasis en divisar lugares lejanos y pensar cómo llegar allí; Mario Odyssey se centra en las cosas que están delante de ti y en cómo interactúan"

Yoshiaki Koizumi . Productor de *Super Mario Odyssey*

PRO EVOLUTION SOCCER 2018 ■ 14 DE SEPTIEMBRE ■ PS4 - ONE - PC - PS3 - 360



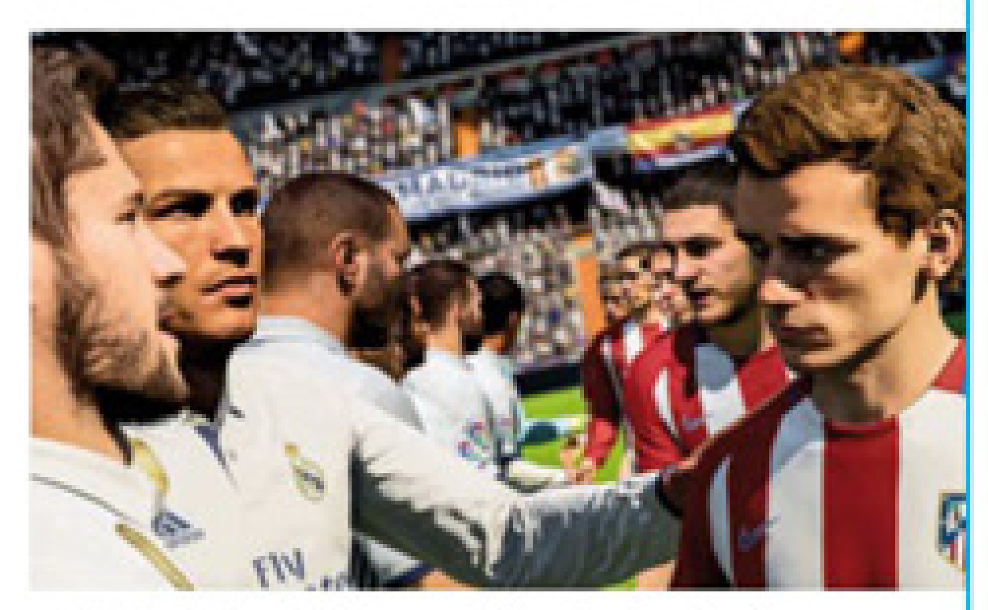


■ *PES 2018* no tendrá ciertas ligas, pero lo suplirá con acuerdos individuales con muchos clubes, como el Barça, el Atlético o el Valencia.

FIFA 18 ■ 29 DE SEPTIEMBRE ■ PS4 - ONE - PC - SWITCH - PS3 - 360







■ *FIFA 18* tendrá licenciadas todas las ligas importantes del mundo y, además, incluirá infinidad de leyendas en su Ultimate Team.

7

NUEVOS DATOS ■ PS4 - ONE - PC - SWITCH - PS3 - 360

Empieza la temporada futbolística

PES 2018 y *FIFA 18* ultiman ya la fase final de su puesta a punto, uno con acuerdos con diversos clubes y el segundo tirando de viejas glorias

Los dos simuladores futbolísticos por excelencia están casi listos para librar un nuevo derbi. *PES 2018* saltará al campo el 14 de septiembre; *FIFA 18*, dos semanas después, el día 29. Tras la consolidación técnica y jugable que ofrecieron ambas sagas el año pasado, las entregas de este año apostarán por el continuismo, aunque, como siempre, habrá pequeñas mejoras en el control para seguir buscando la excelencia. Las de *PES 2018* afectarán a los pases (con mejores reacciones tanto al dar el balón como al recibirlo), a los regates (más precisos), al sistema para lanzar penaltis y a la IA de los porteros, mucho más competentes, al fin. Por su parte, las de *FIFA 18* se centrarán en la fidelidad del movimiento de los futbolistas, en el dribbling, en nuevos remates y en tácticas más reconocibles para cada equipo.

Todo eso ya os lo habíamos contado, igual que el hecho de que *FIFA* volverá a tener el modo narrativo El Camino. En las últimas semanas, tanto Konami como EA han optado por hacer otro tipo de anuncios, enfocados a captar a grupúsculos muy concretos de usuarios. Así, Konami ha llegado a acuerdos con nuevos clubes para que estén fielmente reflejados y para ser su patrocinador. Valencia, Fulham o Colo Colo se unen, así, a Barça, Borussia Dortmund o Liverpool. Además, las ligas de Brasil, Argentina y Chile serán socias prioritarias del juego. Por su parte, EA ha hecho un esfuerzo para que los iconos del Ultimate Team sean más numerosos que nunca. Entre los últimos nombres confirmados, están los de Ronaldinho, Pelé, Puyol, Henry, Vieira o Lev Yashin. ■

8

■ Lejos de la comicidad de los zombis de *Infinite Warfare*, los de *WWII* serán oscuros, y habrá una historia de fondo.



NUEVOS DATOS ■ PS4 - ONE - PC

Un ejército de nazis vivientes

El nazismo murió en 1945... y lo hará de nuevo en *Call of Duty: WWII*

Desde que se levantaran por primera vez en *World at War*, los zombis se han convertido en un activo esencial de *Call of Duty*, y Sledgehammer los va a tratar con honores en *WWII*. Así, el modo cooperativo, al igual que la campaña y el multijugador competitivo, será también una suerte de vuelta a las raíces, con una ambientación realmente terrorífica.

Junto a tres amigos, encarnaremos a un equipo internacional que se adentrará en Mittelburg, un pueblo alemán, en busca de obras de arte robadas por las potencias del Eje. Sin embargo, lo que allí encontrará será de todo menos bonito: un ejército de no muertos ávidos de sangre.

El juego llegará el 3 de noviembre, pero, antes, habrá una beta cerrada para los que lo hayan reservado. Del 25 al 28 de agosto, estará disponible en PS4 y, del 1 al 4 de septiembre, tanto en la consola de Sony como en Xbox One. ■

Pulsa Start



■ Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM

NUESTRO DESEMBARCO DE NORMANDÍA

Escribo estas líneas justo antes de iniciar mis vacaciones. Pero, lejos de una idílica playa donde descansar, la que viene a la cabeza es la de Normandía. A veces, vamos tan rápido, tan al día... que, cuando uno se para un segundo a pensar lo que viene a continuación, no puede sino sentirse abrumado. Porque, que no os engañe nadie, en septiembre, nos espera nuestro Omaha Beach, el desembarco de Normandía.

Podría limitarme a enumerar todo lo que se va a lanzar a partir de septiembre y llenaría sin problemas lo que resta de columna. Total, ¿qué es una nueva consola como Xbox One X? ¿O títulos como *Mario + Rabbids, Project CARS 2, Metroid: Samus Returns, Destiny 2, FIFA 18, Forza 7, PES 2018, Pokkén Tournament DX, LEGO Marvel Super Heroes 2, Cuphead, Gran Turismo Sport, Sombras de Guerra, NBA 2K18, The Evil Within 2, Super Mario Odyssey, Call of Duty: WWII, Need for Speed Payback, Assassin's Creed Origins, Star Wars Battlefront II*, etc? Y éstos son sólo los que recito de cabeza, porque hay muchos más, como la reedición de *Pokémon Sol y Luna*, que, aunque venderá menos, nadie duda que venderá...

La estampa de Omaha Beach que me viene a la cabeza es doble: por un lado, como en toda guerra, habrá vencedores y vencidos. No todos van a tener el éxito que, en muchos casos, merecen, por una sencilla razón: no hay dinero para todos, salvo que te haya tocado el Euromillón. Es imposible, inviable... aunque te dejes 400 euros al mes o pidas un crédito. No hay cabida para tanto bueno en tan poco tiempo. Es algo que venimos observando en los últimos meses, e incluso en agosto, de forma excepcional: la calidad no ha faltado a su cita. Y es una pena que algunos juegos soberbios se queden en la cuneta por eso: el mercado no da de sí para tanto. Lo peor de todo es que, sin ser Rappel, ya os vaticino que venderán mucho los de siempre, junto con una o dos sorpresas, o no tan sorpresas. El resto será carne de metralla...

La otra estampa de la playa de Normandía que me viene a la cabeza es la del soldado "sonado", aturdido por los zumbidos de sus oídos por las explosiones, con la mirada perdida por el caos que le rodea. Una estampa que, salvando las distancias, me recuerda a cuando apagamos el ordenador en diciembre, para tomarnos unos días de descanso tras la larga lucha. Muchos diréis: "Pero si tenéis la suerte de estar trabajando en lo que os gusta". Sí, sin ningún tipo de duda, trabajo en una de las cosas que más amo en esta vida, y no me quejo: es sólo el mero hecho de que analizar todos estos juegos, y los que no he mencionado, requiere una cantidad de tiempo colosal... y eso es sólo una parte de lo que hacemos en la revista. Un trimestre en el que diremos adiós a la lectura, al sueño... Pero siempre nos quedará un consuelo: es una batalla que merece la pena librar. ■

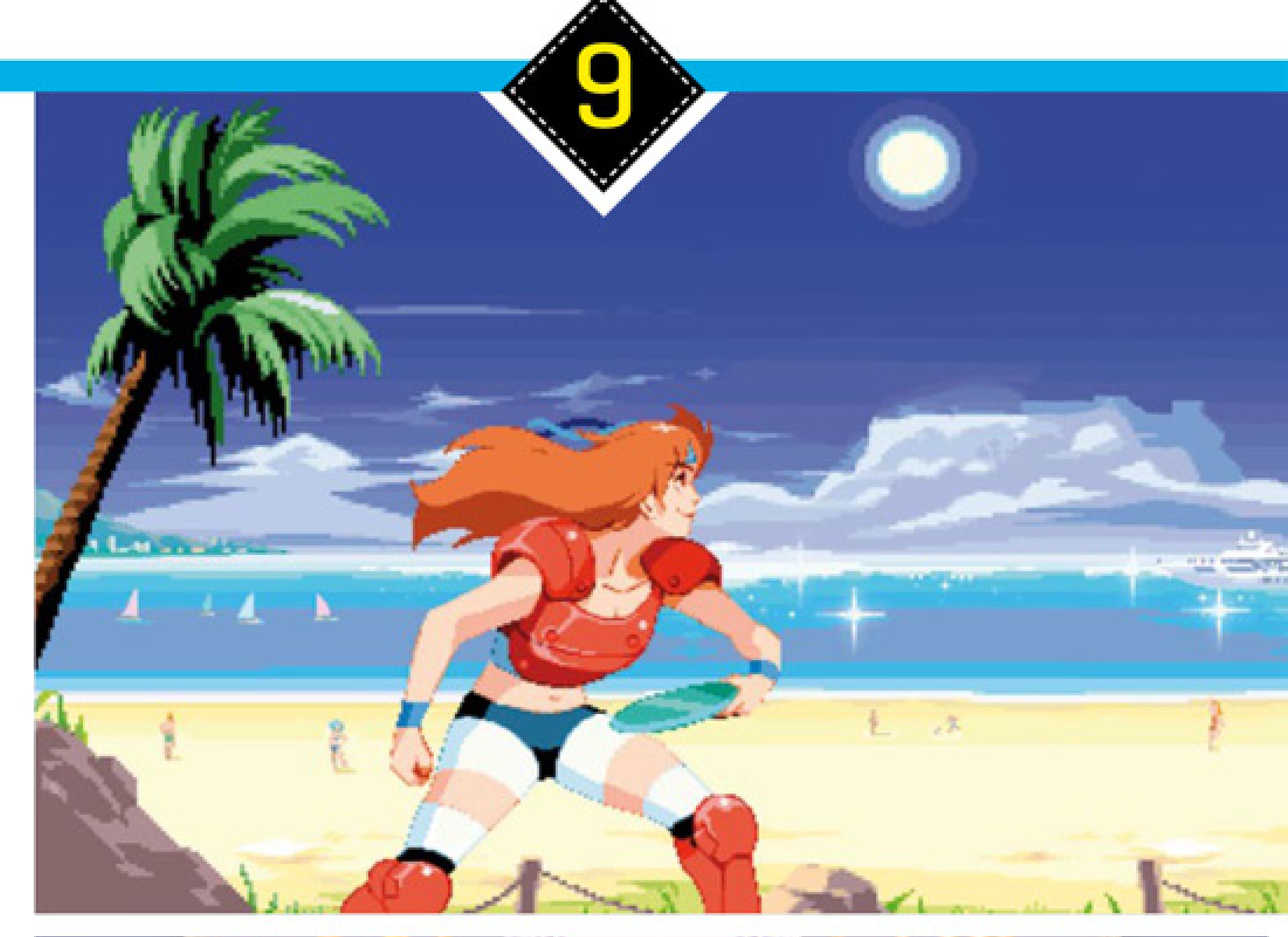
> *“Como en toda guerra, habrá vencedores y vencidos, y no todos van a tener el éxito que merecen, porque no hay dinero para todos”*

9

LANZAMIENTO ■ PS4 - PS VITA

Remata el verano a golpe de frisbee

Windjammers saltará al terreno de juego de PS4 y PS Vita el 29 de agosto



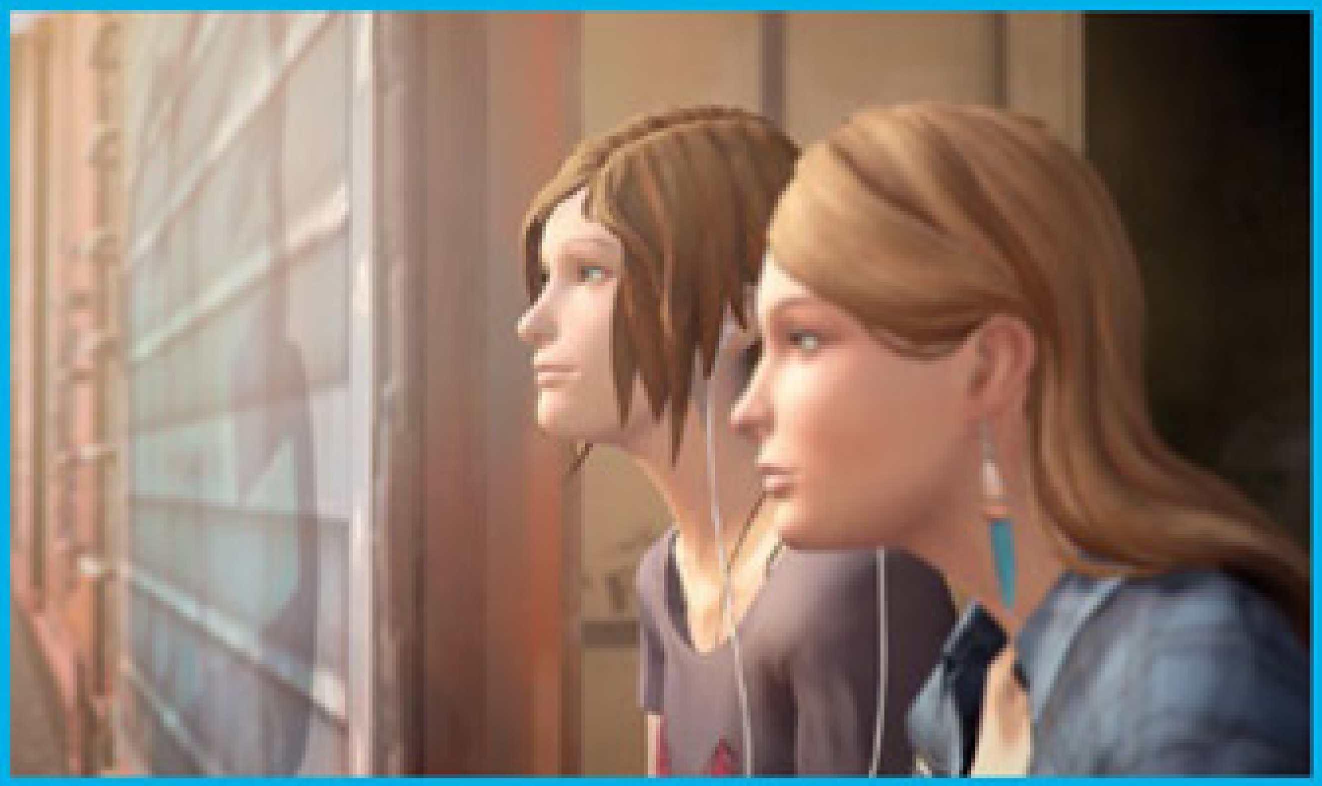


SNK acumuló infinidad de clásicos arcade en los 90, y uno de los últimos en regresar, en alta definición, ha sido *Windjammers*, una mezcla de frisbee, fútbol, tenis y lucha que causó sensación en los salones recreativos y en Neo Geo con sus partidos de uno contra uno. El objetivo era marcar goles en la portería del rival, golpeando el frisbee con movimientos especiales para darle efecto y engañar al rival.

Desde el 29 de agosto, los usuarios de PS4 y los de PS Vita podrán disfrutar del mítico juego de Data East y SNK, cuya puesta al día ha corrido a cargo de la compañía francesa DotEmu, que, recientemente, también ha recuperado clásicos como *Wonder Boy: The Dragon's Trap* o *Ys Origin*. *Windjammers* contará con seis personajes, cada uno con unas habilidades y unos supertiros únicos, así como con seis entornos, desde una playa hasta un estadio. Al margen del típico modo para un jugador, se le ha concedido una gran importancia al multijugador, que no sólo será local, sino también online, por primera vez, con partidas rápidas y partidas asociadas a un ranking. Se acabó lo de echar de menos la playa cuando terminan las vacaciones. ■

10





■ El juego ahondará en la relación de Chloe Price con Rachel Amber y también en sus tiranteces con su padrastro, el violento David.

LANZAMIENTO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

La falsa calma que precede a la tempestad

Life is Strange: Before the Storm inicia su andadura este 31 de agosto con *Awake*, el primero de sus tres episodios

El 31 de agosto, se publica el primero de los tres episodios que compondrán *Life is Strange: Before the Storm*, la precuela del juego de Dontnod. No la firma el estudio francés, que está enfrascado con su secuela, sino Deck Nine, pero la narrativa, la jugabilidad o la BSO tendrán un enfoque similar. El juego se ambientará tres años antes y estará protagonizado por Chloe Price, la amiga de Max Caulfield, de modo que conoceremos su intrigante relación con Rachel Amber. Esta vez, los textos estarán en castellano desde el primer momento.

Chloe no podrá rebobinar el tiempo, por lo que las decisiones serán permanentes. Dada la rebeldía de la joven, algunos de los posibles actos serán robar, aceptar drogas, hacer grafitis...

Por ahora, sólo está disponible en digital (17 € en su edición estándar o 25 € en la Deluxe, que dará acceso a un episodio extra protagonizado por Max), pero se espera la edición física para 2018, como pasó con el primero. ■





El frisbee podrá adoptar infinidad de efectos, y hacerlo rebotar contra las paredes será fundamental para engañar al rival... Si acaba volviendo, más valdrá tener reflejos para no encajar gol.

GANADORES

Aquí están los nombres de los agraciados de nuestros concursos basados en superhéroes.

CONCURSO LOGAN

- **GANADOR DE UN JUEGO DE ESPOSAS, ORIGINALES DEL SET DE GRABACIÓN**
  Antonio José Martín Hurtado (Córdoba)
- **GANADORES DE UN BLU-RAY DE LOGAN**
  Inés María Chaves Pedrazo (Cáceres); **Laura María Ramírez Cabello** (Málaga); **Álex Álvarez Romero** (Barcelona); **Jesús Mora Rodríguez** (Jaén); **Pablo Arnal Pérez** (Zaragoza)

CONCURSO INJUSTICE 2

- **GANADOR DE UN PACK DE MERCHANDISING**
  David Tejido Justel (Palencia)
- **GANADORES DE UN JUEGO INJUSTICE 2 (PS4)**
  Francisco José Martínez (Cantabria); **María Dolores Sanz Donoso** (Ciudad Real); **Cristian Martel Revert** (Alicante); **Andrés Navajas Ortega** (Málaga)

Hikikomori

Por **Borja Abadie**
@BorjaAbadie



MUNDO ABIERTO Y SANDBOX NO SON SINÓNIMOS

Estos últimos años, la división entre los términos "sandbox" y "mundo abierto" se ha difuminado hasta convertirse casi en sinónimos. Tanto los usuarios como la prensa especializada usan ambos conceptos para referirse, en muchas ocasiones, a cosas muy distintas. Las etiquetas casi nunca son buenas consejeras y, como en todo, nos encontramos con juegos que tienen elementos de ambos géneros, pero vamos a tratar de definirlos y, sobre todo, diferenciarlos. Los juegos de mundo abierto son eso mismo, universos de juego en los que podemos explorar con libertad y en los que, generalmente, podemos completar las misiones en el orden que nos apetezca, dedicarnos a hacer otras cosas (minijuegos, tareas secundarias, etc.) El ejemplo más mítico es *Grand Theft Auto III*, que popularizó este tipo de juegos y creó una moda que sigue de plena actualidad. Los ejemplos de sagas de mundo abierto son innumerables, como *The Elder Scrolls*, *Assassin's Creed* o *Fallout*.

Por su parte, "sandbox" tiene unas implicaciones mucho más cercanas a la libertad jugable que a la meramente exploratoria o a la ausencia de una historia o un desarrollo lineales. Ni siquiera hace falta que el mundo de juego sea enorme. Básicamente, "sandbox" tiene mucho más que ver con la palabra de la que proviene: una caja de arena en la que juegan los niños. No hay nada concreto que hacer, no hay un objetivo claro y es el niño el que crea su propia diversión. Lo mismo sucede en esta industria. Son juegos que nos proporcionan las herramientas necesarias para crear nuestra propia diversión, sin que tengamos que encarnar un rol concreto dentro de ese juego (héroe, antihéroe a lo *GTA*...). Un ejemplo muy claro es *Minecraft*. Nos sueltan ahí y podemos hacer lo que más nos apetezca: cavar, construir, guerrear con las criaturas de la noche... Pero hay muchos ejemplos más, como *Elite Dangerous* o *EVE Online*, que nos permiten explorar galaxias y nos dejan convertirnos en pirata espacial, en explorador, en agente de la ley en busca de piratas... *Los Sims* es otro sandbox. No hay un propósito: podemos hacer que nuestros sims sean gente de provecho, que liguen, tengan hijos... o podemos hacer que se pasen el día en casa sin ducharse hasta que se vuelvan locos. Las herramientas están ahí, y nosotros decidimos cómo usarlas. Todos los juegos de creación, como *LittleBigPlanet*, *Garry's Mod* o el futuro *Dreams* entran también en esta categoría. Algunos, como *Shenmue*, diluyen la frontera entre ambos términos, permitiéndonos cumplir con el objetivo vengativo de Ryo Hazuki o dedicarnos a trabajar para gastarnos el sueldo en maquinitas hasta que se nos pase el tiempo de vengarnos. Quizás sólo haya arrojado más confusión, pero yo, al menos, voy a empezar a llamar a cada cosa por su nombre, si puedo.

“Los términos sandbox y mundo abierto se han difuminado hasta convertirse casi en sinónimos, pero, en realidad, son cosas muy distintas”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Horizon: Zero Dawn	PS4
3	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
4	Persona 5	PS4-PS3
5	Sonic Mania	Multi
6	Uncharted: El legado perdido	PS4
7	Splatoon 2	Switch
8	Prey	Multi
9	Mario Kart 8 Deluxe	Switch
10	Yakuza Kiwami	PS4



SPLATOON 2. Los calamares, los del mar y los del juego, están copando mi ocio estival. Salmon Run en local es realmente divertido.

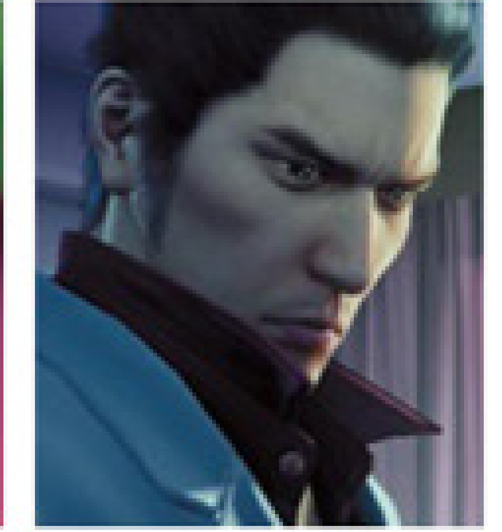
RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1	**Sonic Mania**	Multi
2	Yakuza Kiwami	PS4
3	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
4	Horizon: Zero Dawn	PS4
5	Splatoon 2	Switch
6	DiRT 4	Multi
7	RiME	Multi
8	Uncharted: El legado perdido	PS4
9	What Remains of Edith Finch	Multi
10	Halo 5: Guardians	One





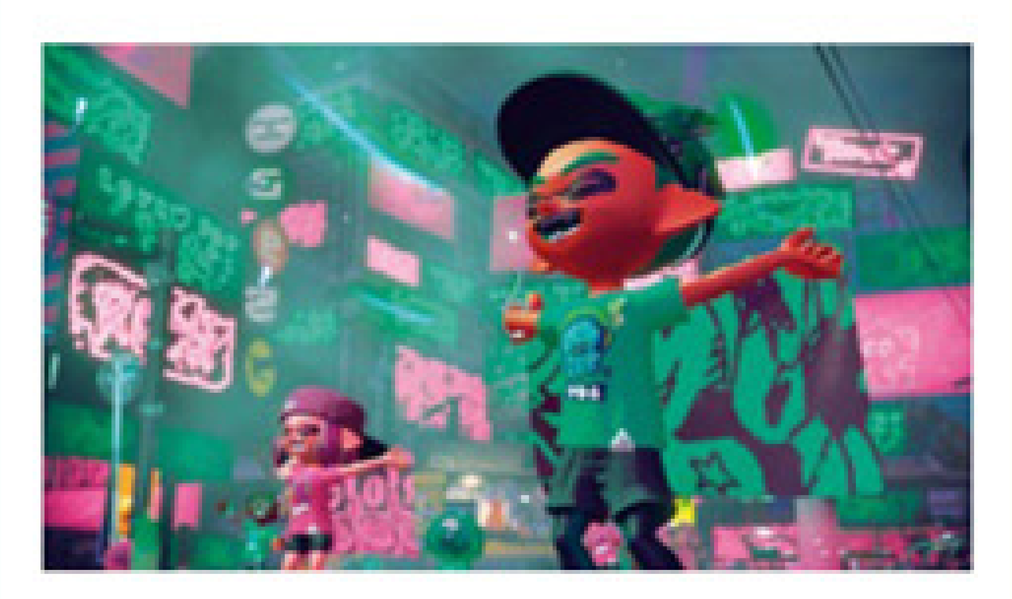
YAKUZA KIWAMI. Uno de los juegos más denostados de PS2 ha vuelto con un remake que es canela mafiosa. A ver cuánto vende...

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1	**Uncharted 4**	PS4
2	Horizon: Zero Dawn	PS4
3	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
4	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
5	Metal Gear Solid V	Multi
6	Modern Warfare Remastered	Multi
7	Splatoon 2	Switch
8	Battlefield 1	Multi
9	Doom	Multi
10	Injustice 2	PS4-One



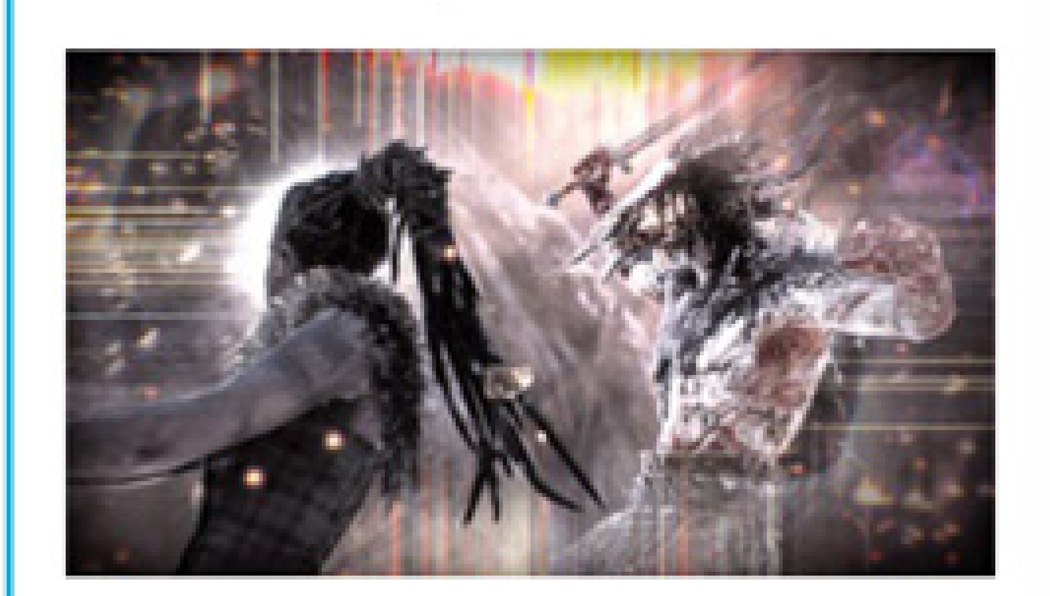
SPLATOON 2. Se ha convertido en uno de los juegos favoritos de la redacción para los ratos libres, y les estoy dando cada lección...

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1	**Persona 5**	PS4-PS3
2	The Witcher 3: Wild Hunt	Multi
3	NieR Automata	PS4-PC
4	Yakuza 0	PS4
5	Life is Strange	Multi
6	Hellblade: Senua's Sacrifice	PS4-PC
7	Prey	Multi
8	Inside	Multi
9	Nioh	PS4
10	Final Fantasy XV	PS4-One



HELLBLADE. No será el juego más innovador, pero el tema que trata, la psicosis, está reflejado de una forma que me ha enganchado.

ROBERTO RUIZ



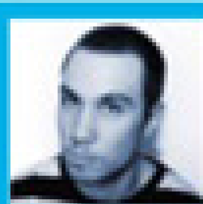
@Roberto_JRA

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	3DS
3	Persona 5	PS4-PS3
4	Fire Emblem Echoes	3DS
5	Mario Kart 8 Deluxe	Switch
6	Splatoon 2	Switch
7	Dragon Quest VIII	3DS
8	Guardians of the Galaxy	Multi
9	Ace Attorney: Spirit of Justice	3DS
10	Walking Dead: A New Frontier	Multi



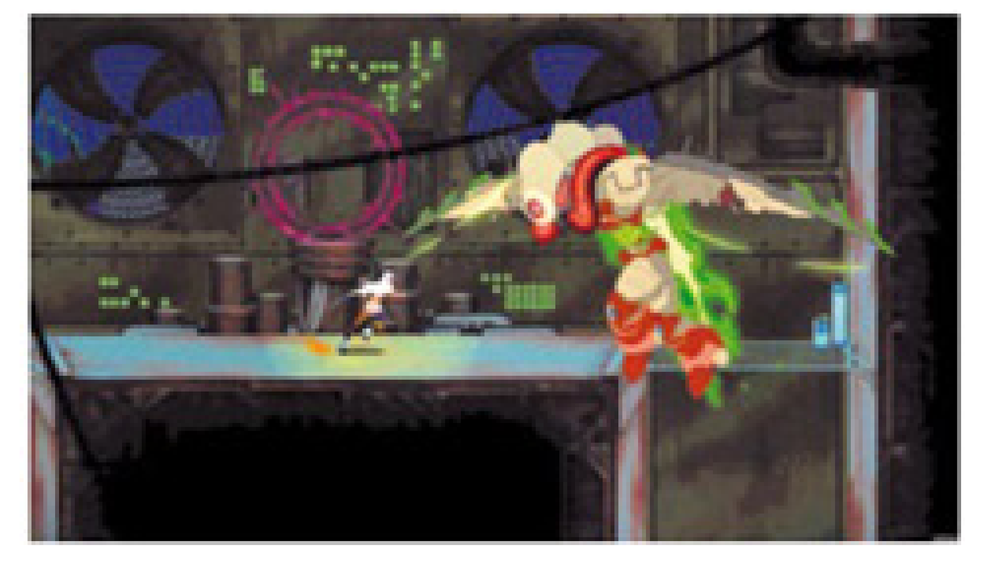
SPLATOON 2. El gran año de debut de Switch sigue adelante, ahora con este bombazo, que dará muchos momentos de diversión online.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1	**NieR Automata**	PS4-PC
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Persona 5	PS4-PS3
4	Horizon: Zero Dawn	PS4
5	Prey	Multi
6	Sundered	PS4-PC
7	Doom	Multi
8	Bloodborne	PS4
9	Dark Souls III	Multi
10	Metal Gear Solid V	Multi



SUNDERED. Metroidvania, roguelike y Lovecraft. Si esta combinación os llama la atención, haríais bien en darle un tiento a esto.

La fuente de Splatoon 2 está siendo la preferida para refrescarse, pero no es la única de este verano.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**Doom**	Multi
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Sonic Mania	Multi
4	Horizon: Zero Dawn	PS4
5	Quantum Break	One-PC
6	Uncharted 4	PS4
7	Fallout 4	Multi
8	Pokémon Sol y Luna	3DS
9	The Evil Within	Multi
10	Thimbleweed Park	Multi



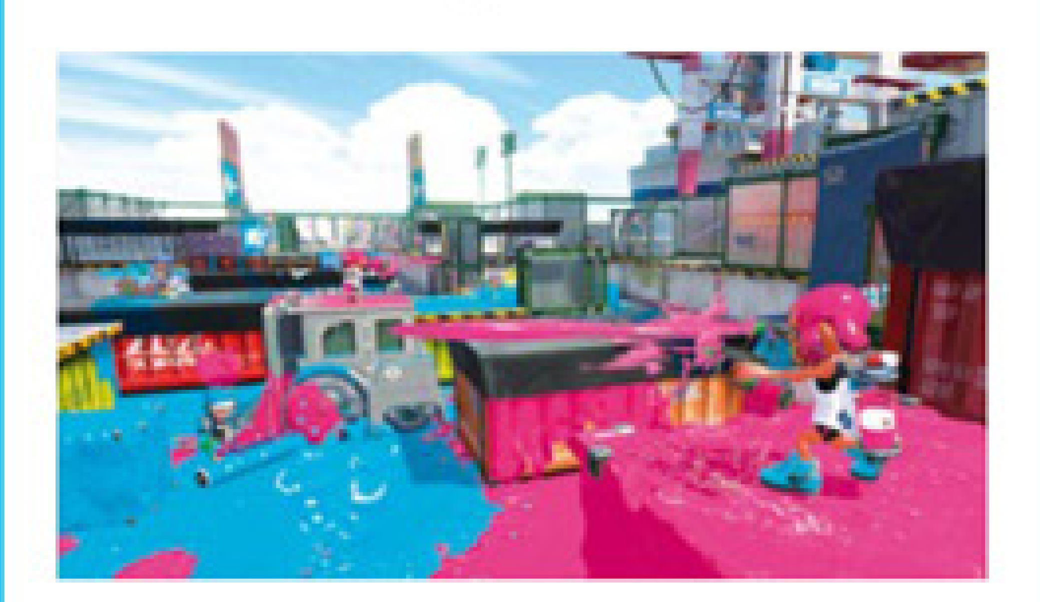
SONIC MANIA. Qué gusto da tener al genial erizo azul de Sega de vuelta en el Olimpo de los grandes pelotazos. ¡Viva el old school!

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Uncharted 4	PS4
3	Rise of the Tomb Raider	Multi
4	Ori and the Blind Forest	One-PC
5	Dark Souls III	Multi
6	Splatoon 2	Switch
7	F1 2017	Multi
8	Agents of Mayhem	Multi
9	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
10	Ultra Street Fighter II	Switch



SPLATOON 2. El shooter más refrescante de Nintendo ha sabido exponer todos sus puntos fuertes en Switch. Es un nuevo clásico.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

PUNTUAR PUESTAS AL DÍA, EL MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Siempre he pensado que es absurdo puntuar los juegos, porque una crítica (lo que incorrectamente llamamos análisis) no es un ejercicio matemático. Esto no sucede con otras artes, como la pintura, la música, la arquitetura o la literatura. Si acaso, un disco o un libro se valoran de forma relativa con estrellas, un concepto menos nocivo para explicar rápidamente si merecen la pena o son un veneno.

Calificar un juego con una nota es algo ingrato, pero la cosa se complica aún más cuando se trata de puestas al día, ya sea en forma de remakes, de remasterizaciones o de nuevos juegos basados en clásicos. Precisamente, este mes, me ha tocado analizar dos juegos de otro tiempo, y me las he visto negras para determinar qué cifra merecían.

El primero de esos juegos es *Yakuza Kiwami*, un remake de uno de los mejores juegos de PS2, muy ninguneado cuando salió en 2006, tanto por la prensa como por el público. Once años después, sigue siendo una obra maestra, pero no he querido rebasar la barrera del 90, porque resulta que, en ese lapso de tiempo, se fueron lanzando sucesivas entregas que mejoraron con creces la fórmula del original, en especial *Yakuza 5*. Es verdad que *Kiwami* tiene gráficos rehechos desde cero y mejoras jugables, pero no puede competir con los cinco protagonistas de la quinta entrega (lo que se traduce en mecánicas específicas para cada uno y en guiones más sesudos), sus cinco ciudades, sus 35 horas de historia, sus misiones secundarias, sus minijuegos... *Kiwami* es un remake impresionante, pero no sería serio decir, por ejemplo, que es mejor que *Yakuza 0*, lanzado hace siete meses, también en PS4. Ahora bien, si no existiese el hándicap de esas entregas adicionales de la saga, al no haber nada similar con que comparar, seguramente *Kiwami* habría tenido más nota.

La segunda patata caliente del mes con sabor añejo ha sido *Sonic Mania*, otro juego de Sega, éste con la diferencia de que se inspira en plataformas 2D de Mega Drive y, objetivamente, los supera, con mayor duración, más variedad o un diseño de niveles más atrevido... pero que, lógicamente, no impacta ya tanto como aquéllos de 16 bits en los años 90. Por eso, y pese a que lo he disfrutado como un crío, no me he atrevido a abrir el melón del 95.

Puntuar juegos de otro tiempo es una odisea. Puede que sigan vigentes o que hayan envejecido mal, aunque supusieran un hito en su día. Del mismo modo, ¿hay que premiar numéricamente el hecho de que se lancen a precio reducido o en packs recopilatorios? ¿Y que estén disponibles en formato físico? Y no hablemos ya de remasterizaciones sin grandes cambios. ¿Hay que penalizar a un juego que siga siendo una obra maestra por no introducir novedades? ¿Cuánto? Al final, esas preguntas son culpa de un numerito que no tiene razón de ser. Maldito sea... ■

« Calificar un juego es algo ingrato, pero la cosa se complica aún más cuando se trata de remakes, remasterizaciones o juegos basados en clásicos »



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y cachondeo





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Ahora, todo el mundo habla de las #FakeNews, pero, aquí, llevamos dos años colándolas entre noticias reales para poner a prueba vuestro sentido periodístico: ¿Eres capaz de identificarlas?

1

MÚSICA vs REGUETÓN

Perla
¿Cómo puede gustarte Maluma existiendo Ludwig van Beethoven?

Marina
¿Qué DJ es ese? ¡Si conmigo te quedas, vamos a ser 'Felices los 4'!

EL SPLATFEST DEL SIGLO ENFRENTARÁ A LOS FANS DE MÚSICA Y REGUETÓN

El próximo festival de *Splatoon 2* provocará el mayor cisma cultural desde la disyuntiva Pokémon vs. Digimon, Nesquick vs. Cola Cao o, incluso, Cerveza vs. Cruzcampo. En apenas dos semanas, Nintendo nos dividirá en dos bandos tan antagónicos como Música vs. Reguetón, representados por Perla y Marina, respectivamente. Así pues, los fans de Beethoven, autor de grandes hits como el Himno a la Alegría, Claro de Luna o Para Elisa, se enfrentarán a los adeptos de Maluma, artífice de obras maestras como Un Polvo, Cuatro Babys o Chantaje, temas que interpretarán las Cefalopop en Cromópolis. ¿Y tú? ¿Qué equipo eliges?

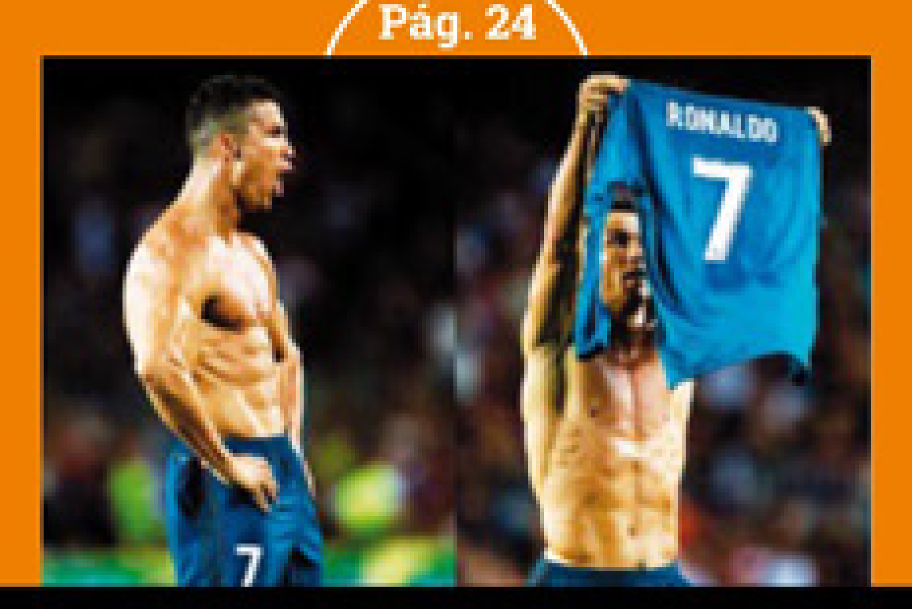
- VOY CON BEETHOVEN: ADORABA A ESE PERRO
- JUSTINO LO DESESTIMA

Pág. 20



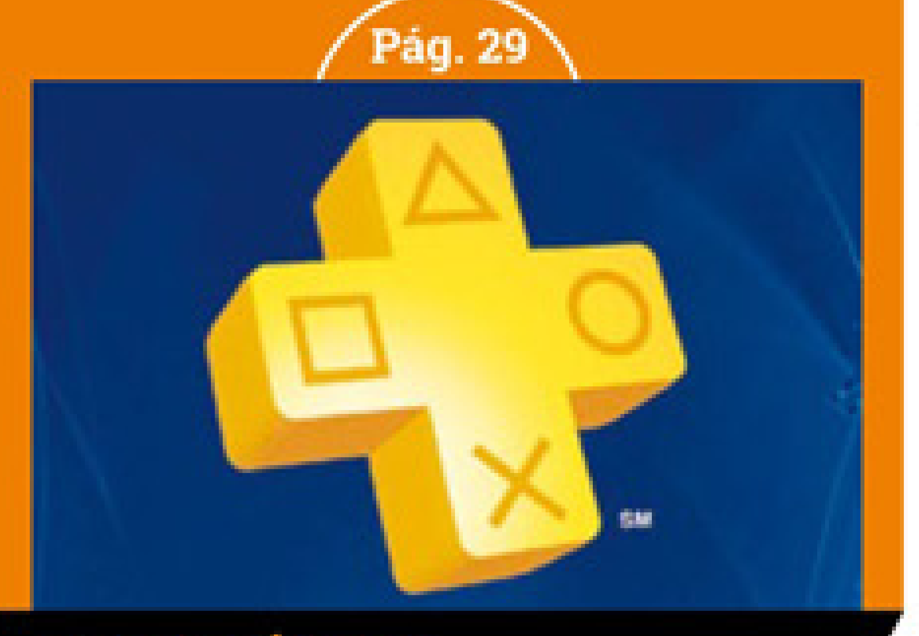
LA OTRA CARA
Las noticias que no querrás creer

Pág. 24



LA COMUNIDAD
Arranca la temporada 2017-2018

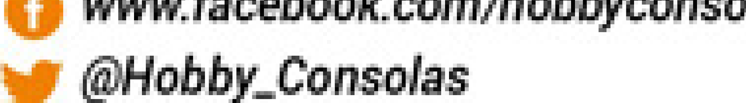
Pág. 29



LA POLÉMICA
Debatimos la subida de PS Plus

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2

LOS MECENAS DE MIGHTY NO. 9 RECIBEN UNA CAJA SIN JUEGO Y SIN MONTAR

Keiji Inafune lo ha vuelto a hacer: fumarse los billetes de los usuarios de Kickstarter que pagaron 60 dólares por la edición física de *Mighty No. 9*, porque la recompensa que han recibido, un año después, ha resultado ser una caja de cartón desmontada y un manual impreso en azul y negro que ni siquiera cabe en la caja. Por supuesto, el juego físico no está incluido en el suculento pack de recompensas para incautos que se tragaron las promesas de la campaña y sus posteriores retrasos; aunque, como dijo Inafune, "it's better than nothing". También son "mejor que nada" los 4 millones que recaudó para financiar el primer plataformas cuyos créditos finales duran más que su mediocre aventura. Y todavía seguimos esperando (es un decir) que lancen las versiones portátiles... en su cajita de cerillas. Qué menos.

■ ME PARTO LA CAJA ■ ESTO SE DESMONTA



3

Iglesia Católica
PlayStation Plus

PlayStation Plus tendrá su propia casilla en la Declaración de la Renta. Tras subir los precios de su suscripción, Sony y el Gobierno han acordardo incluir una casilla de asignación tributaria para ayudar a mejorar el servicio online de PS4 y Vita, que sustituirá a la de fines sociales. Entre todos, podemos hacer un Plus mejor. Para vosotros, pagadores.

☐ PREFIERO MARCAR LA IGLESIA ☐ YO, PLAYSTATION BLUF

PIQUÉ DESMIENTE LA MARCHA DE CRASH A XBOX ONE: "SE QUEDA"

Crash Bandicoot seguirá siendo exclusivo de PS4. Así lo ha confirmado el capitán Gerard Piqué en su cuenta de Twitter, acallando de un plumazo los rumores sobre la marcha del exitoso *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* a la plataforma de Microsoft, reavivados por la filtración de una artista de Vicarious Visions, cuya captura del juego muestra la interfaz de Xbox One. Ante el silencio de Activision y la preocupación de la afición, Piqué ha decidido zanjar el asunto publicando una foto en la que aparece abrazado al marsupial junto a un tranquilizador mensaje: "Se queda". Aunque el padre del "crack" Bandicoot sigue negociando con la compañía rival su traspaso por 222 millones, queda claro que de PSG no se va; perdón, de PS4.

☐ SI LO DICE PIQUÉ, ME LO CREO ☐ MENUDO FAKE CRASH



4

COREA DEL NORTE HA LANZADO ALGO PEOR QUE UN MISIL: SU PROPIO PES

Kim Jong-un, o Kim Jong-once contra once, ha aprovechado un receso en su pelea de gallos con Estados Unidos por ver quién tiene la bomba más larga para dar luz verde al *PES* o *FIFA* norcoreano. Se llama *Chuggu Gyeogjeon*, que significa "Combate futbolístico", y ha sido desarrollado por el estudio Soojongchon, como si un gato se les hubiese subido al teclado. Dado el hermetismo informativo del país, es imposible acceder a información detallada e imágenes del juego, pero lo describen como un "simulador 3D con características físicas y técnicas de deportistas reales", que incluye partidos de Champions y Europa League por los que no han pagado ni un won a la UEFA. Conociendo las artes del dictador, habrá aprovechado los colores del Barcelona para plantar la estrella de la bandera nacional en las camisetas, no sin antes pegarles su cara a todos los jugadores.

■ KIM JONG-DIEZ, BALÓN DE ORO ■ ROJA CLARA

PES2018
PRE EVOLUTION SOCCER



6 Atari vuelve al mundo de las consolas con su nueva Ataribox.

La mítica Atari resucita, treinta años después, con una máquina que empleará tecnología de PC para juegos clásicos y actuales, con ranura para tarjetas SD, salida HDMI, cuatro puertos USB y dos diseños: uno acabado en rojo y otro en madera... ¿del árbol caído?

□ ESTÁN LOCOS DE ATAR-I □ HUELE A LEÑA QUEMADA



HELLBLADE SACRIFICE NOS AMENAZA DE MUERTE... PERMANENTE

El temor de todo jugador contemporáneo parece haberse cumplido en el excelente *Hellblade Senua's Sacrifice*. Al principio del juego, se nos avisa de que, en caso de que la Parca nos visite demasiadas veces, una mancha negra de podredumbre se extenderá por nuestro cuerpo y perderemos todos los datos guardados, lo que nos obligará a empezar de cero. Ante la división de opiniones generada por tan letal mecánica, la web PCGamesN quiso comprobar si Ninja Theory iba en serio, así que no leas más si quieres descubrirlo por ti mismo. Tras fenecer 50 veces, la mancha deja de extenderse y Senua no muere de forma permanente, por lo que la advertencia no es más que un recurso narrativo muy efectivo: moriréis por jugarlo. D.E.P. (Disfrutadlo en PS4 o PC).

■ ANTES ERA LO HABITUAL ■ VADE RETRO



8

SE GASTA 35.000 € EN CIRUGÍA PARA PARECERSE A SQUALL, SU ÍDOLO DE FINAL FANTASY VIII

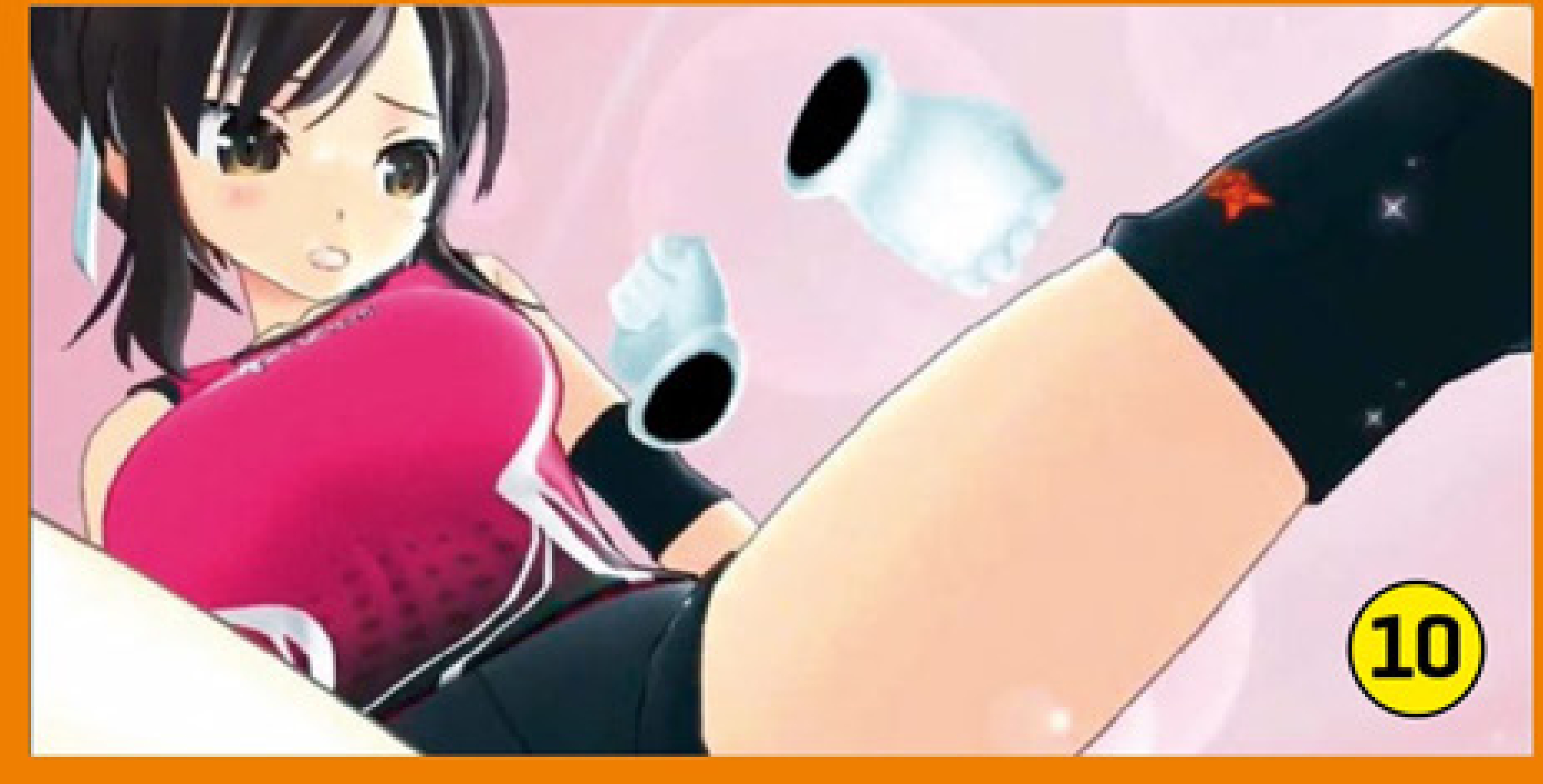
Cuando no te quitas un cosplay de la cabeza, puedes acabar como Amirul Rizwan Musa, un chico malasio de veintiún años que se ha sometido a varias operaciones de cirugía estética para transformar su rostro en el de Squall Leonhart, protagonista de *FFVIII*, una metamorfosis que le ha costado unos 35.000 €. Amirul, emprendedor y modelo en su propia empresa de cosméticos, tomó esta decisión para reforzar su autoestima tras sufrir una fuerte varicela con dieciséis años, pero lo que le toca padecer ahora son las críticas por hacer realidad su fantasía final: "He recibido muchas llamadas y mensajes de gente que sólo busca increparme", reconoce. "Incluso hay quien se me ha acercado para insultarme a la cara". Ojalá no acabe como su héroe virtual... ni se haga la cicatriz que le falta, que eso deja marca.

☐ ESTABA MEJOR ANTES ☐ ESPERO QUE SEA PHOTOSHOP

9

La beta de Dragon Ball FighterZ cambiará las peleas por "zascas".
La nueva moda en redes sociales ha llegado a los videojuegos y el "zasca" se ha oído en Tokio, porque Bandai Namco ha decidido sustituir los "kamehamehas" por bofetadas dialécticas en la beta cerrada del juego. Van a llover los bloqueos.

☐ MALDITOS MILLENNIALS ☐ NO LLEGA NI A "ZAS"



10

SENRAN KAGURA USARÁ LOS JOY-CON DE SWITCH PARA MASAJEAR MUSLOS

Senran Kagura, Joy-Con y Vibración HD. ¿Qué puede salir normal? La polémica saga protagonizada por chicas de pechos hiperbólicos vuelve a Nintendo Switch con un spin-off que cambiará combates por masajes, pero sin final feliz. *Shinobi Refle: Senran Kagura* será algo así como un "Imagina ser masajista" donde usaremos los Joy-Con para palpar los muslos de Asuka a base de golpecitos (vamos a pasar de *ARMS* a *LEGS*), deslizar un rodillo por su pierna o trabajarle las manos con las palancas. Viniendo de Marvelous, estamos expectantes por ver qué otras ideas se han sacado del escote... y que no adapten "ésa" de *1-2-Switch*.



■ "SENOS" VA DE LAS MANOS
■ QUÉ ME ESTÁS "JOYCONTANDO"

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE **AGENTS OF MAYHEM** PARA PS4 O XBOX ONE

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos dos copias promocionales de *Agents of Mayhem* para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 313

1 Verdadero 2 Falso 3 Falso 4 Verdadero 5 Verdadero
6 Falso 7 Verdadero 8 Falso 9 Verdadero 10 Verdadero

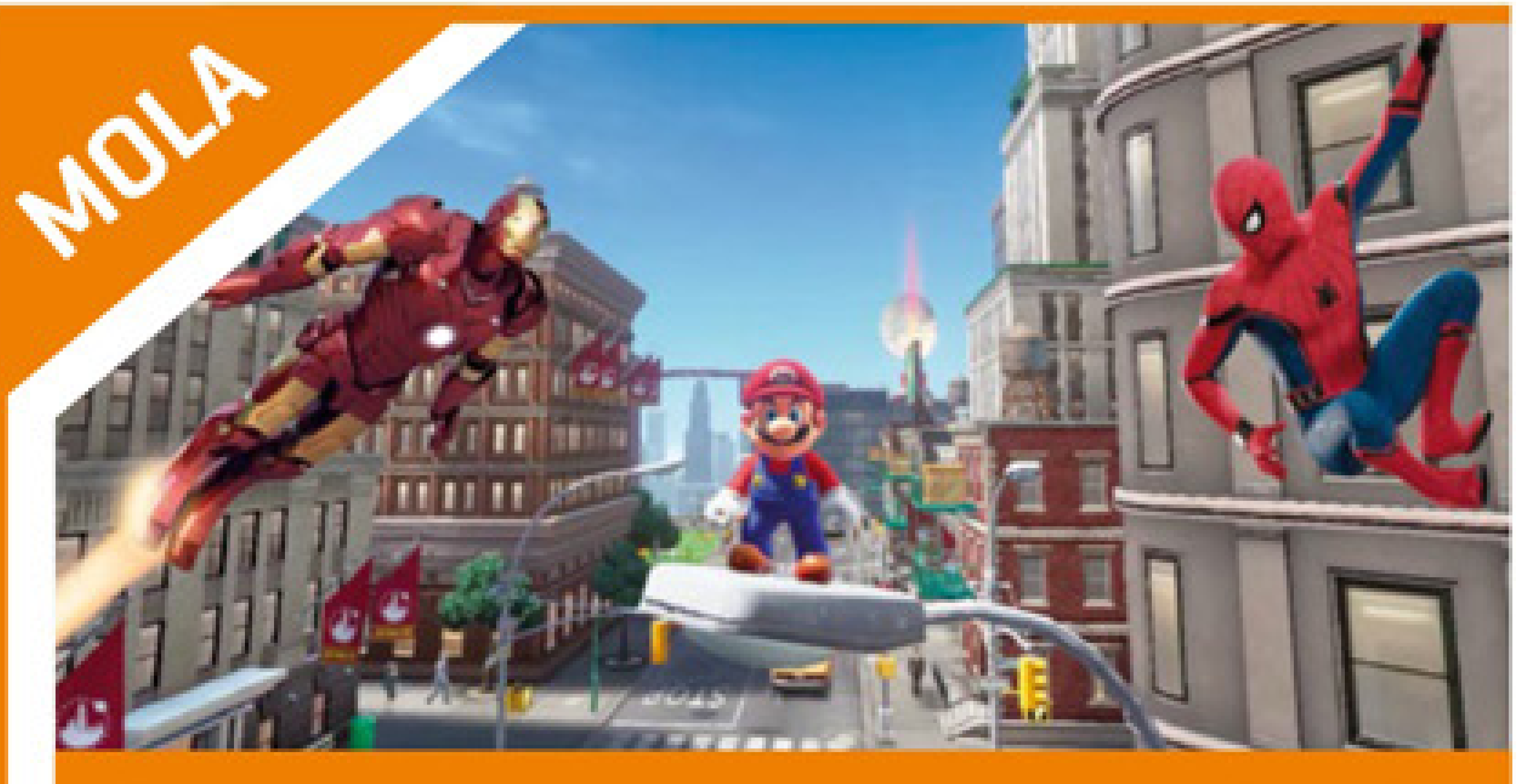
GANADORES de un juego **Tekken 7** (HC 313)

- Santiago Manteca Ramos
- Antonia Bandeiras Gallego
- Alberto Ramón Jiménez

LA COMUNIDAD

Vuestro foro donde opinar, votar y echar unas risas.

MOLA



Pensar que la ciudad de *Super Mario Odyssey* es la de Spider-Man Homecoming, y Mario, el nuevo villano de Los Vengadores. ¡Podría capturar los poderes de todos ellos con Cappy! Majoras_Mark

No le des ideas a Disney que, tras hacerse con Marvel y Lucasfilm, son capaces de comprar Nintendo y traernos Spider-Mario para años. Sólo un héroe podría igualarlo de un bocado: Venom Kirby.

Que Moon Studios haya fichado al autor de *AM2R*, el remake "prohibido" de *Metroid II*, para diseñar niveles en *Ori & the Will of Wisps*. Shergiock
Este sí que es el fichaje del verano y no el de Neymar. Ya pueden haberle ofrecido un buen contrato a este talentazo ninguneado por Nintendo, o el año que viene se les va al PSG.

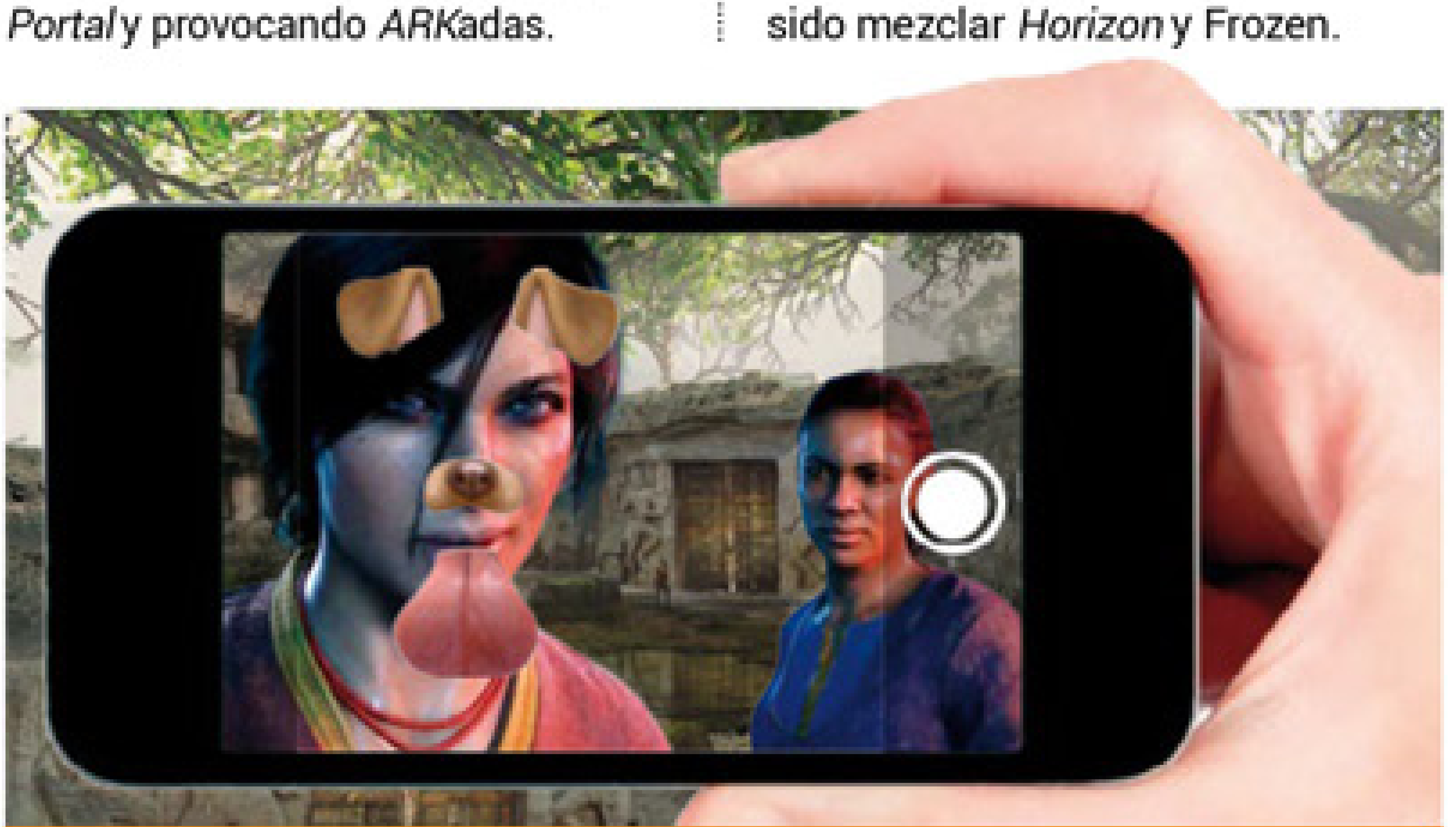
Que vayan a sacar *Undertale* en formato físico con un pedazo de edición tan preciosa. Laura Beltrán
La cajita de música con forma de corazón nos ha robado el nuestro... y los especuladores, las últimas unidades como no nos demos prisa.

Que Steam Direct superase los mil juegos entre junio y julio. Zetaceous
Así cualquiera hace el agosto. Y sin turistas borrachos meando *Inside* un *Portal* y provocando *ARK*adas.

Que en Italia se hayan agotado las reservas de Xbox One X, según rezan algunos medios, signo de la buena salud de Microsoft. Antonio Macián
Así es: Amazon Italia abrió las reservas por sorpresa y se agotó en horas. Se nota que es un país con "pasta".

Que *Assassin's Creed Origins* vaya a tener peleas entre tribus al estilo de *GTA V*, pero egipcias. Vitoxico89
No será la primera vez que acabemos entre camellos e infiltrados en organizaciones de estructura piramidal.

Que el 17 de noviembre vayamos a pasar fresquito con *The Frozen Wilds*, la expansión de *Horizon*. Ana Torres
Estamos deseando que la pelirroja Annaloy se reencuentre con su hermana Elsa para destrozar muñecos de nieve juntas. Qué buena idea ha sido mezclar *Horizon* y Frozen.



Que Chloe y Nadine no se pudieran ni ver y, de repente, se hayan vuelto tan "amiguis" en *Uncharted: El Legado Perdido*. ObiJoann

Si hasta se han hecho selfies de postureo con el filtro ese de moda. Quien tiene una amiga, tiene un tesoro, pero ya veremos si se siguen teniendo en Contactos cuando le hinquen el colmillo al de Ganesha y se repartan el botín... Por dinero baila el perro de Snapchat.

NO MOLA



La subida repentina de tarifas de PlayStation Plus. Acabaremos pagando casi 100 € al año por algo que antes hacíamos gratis y funcionaba relativamente bien. Álex Teijido

Hemos llevado el tema a la Casa de Empeños y nos dicen que el motivo de ofrecer el mejor servicio posible, "parece falso", más aun coincidiendo con su notorio bajón de calidad. Y de esto controlan.

Que *Artifact*, lo nuevo de Valve, haya resultado ser un juego de cartas basado en *Dota 2*. Paco Estopa
Lo mejor fue la sonora reacción de decepción del público en el evento de Valve al leer "The Dota card game". Es lo que ocurre por pasarse media vida (o *Half-Life*) esperando otra cosa...

El enésimo retraso a última hora de un juego para Switch: esta vez, *Sine Mora EX*. José Luis Román
Lo sumamos a la lista de *RiME*, *The Binding of Isaac*, *Axiom Verge*, *NBA 2K18* o *Yooka-Laylee*, que lleva casi cinco meses en One y PS4. Deben de estar haciendo el remake.

Que *Friday the 13th* ya no deje que mates a tus compañeros en partidas públicas. HeckThor Domínguez
¿¡Así que eres tú el que le quita el trabajo a Jason!? Eres peor que Cabify.

La pereza que me da otro modo Zombies en *Call of Duty: WWII*. Francisco P. Vega
Es lo suyo: nazis, mueres y resucitas. Al menos, el resto abordará un episodio nunca antes visto en un videojuego: la II Guerra Mundial. Ya era hora.

Que *Kingdom Hearts III* vaya a incluir menos mundos de Disney que en su precuela. Adrián Gaspar
¡Pero estará el de Toy Story igualito que en las películas! A ver si, para cuando Nomura lo termine, Andy no se ha doctorado, casado y jubilado.

Que sigan dándole credibilidad y publicado predicciones de Michael Pachter; qué tío cansino. Daniel Pérez
En enero dijo que Switch vendería 6 millones este año; ahora dice que 14. Pero ya callará bocas cuando se marque su mayor acierto: dimitir.



El sistema de chat de voz de Switch para *Splatoon 2*, una chapuza más propia del siglo pasado que de 2017. Adolfrito Gamboa

Nintendo quiere protegernos tanto de escuchar palabrotas e insultos que prefieren recibirlos ellos. Lo gracioso es que hemos pasado del sencillísimo chat de voz de DS en *Metroid Prime Hunters* (2006) a enchufar más cables que las telefonistas de los años 20.



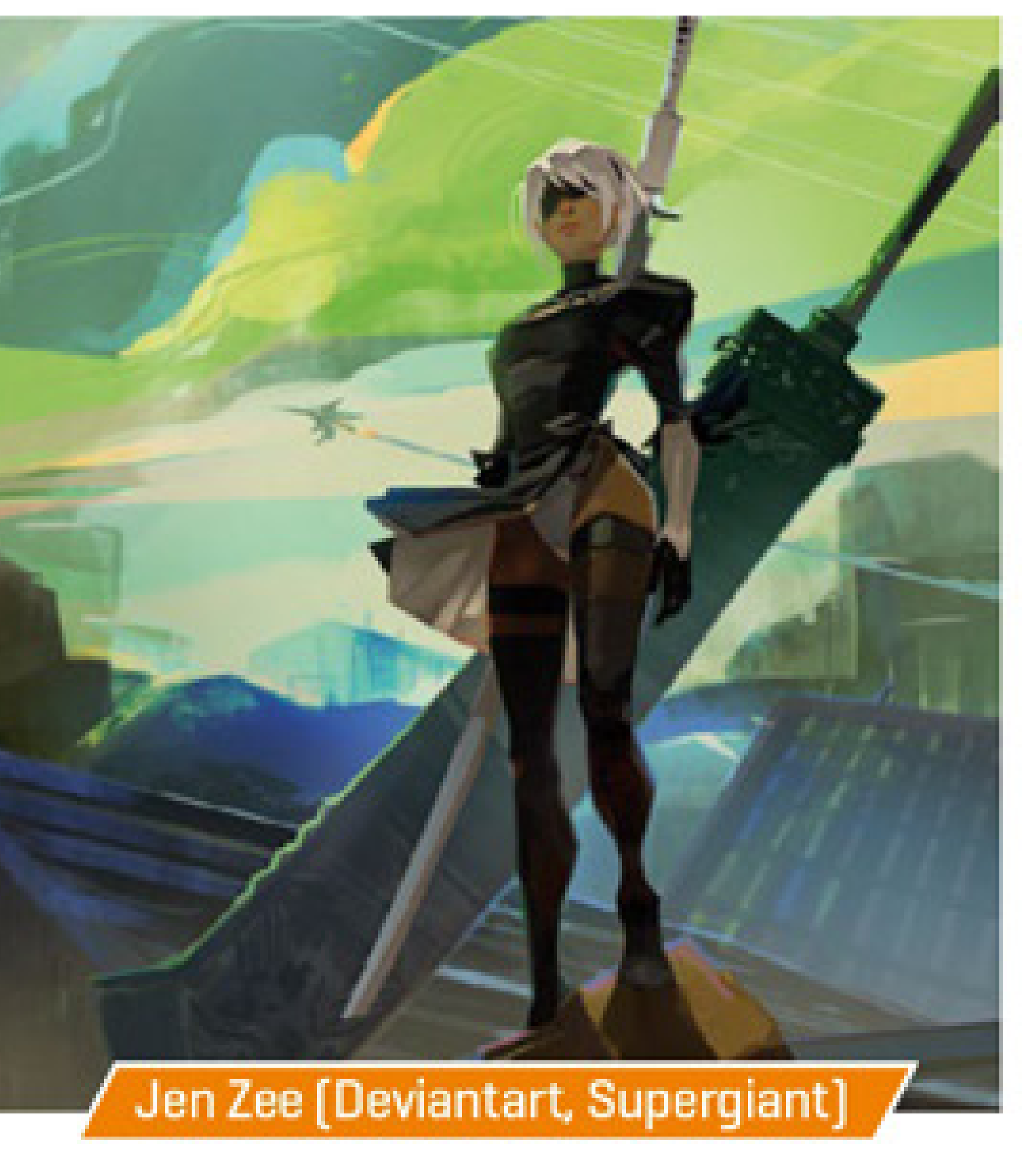
GALERÍA FANART



Archangel470 (Deviantart)



E-122-Psi (Deviantart)



Jen Zee (Deviantart, Supergiant)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

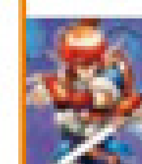
¡...MAESTRO WINDU! ¡ME NIEGO A PARTICIPAR EN EL BATTLEFRONT II CON ESTE EJERCICIO TAN RIDÍCULO!

¡SI YO SOLITO PUEDO ACABAR CON TODOS LOS ENEMIGOS DEL JUEGO!

NO,NO,NO, ANAKIN. NADA DE ESPADAS LÁSER NI COMBATES EN EL ESPACIO. ADEMÁS, LA DIFICULTAD EN LOS JUEGOS TIENE QUE IR DE MENOS A MÁS.

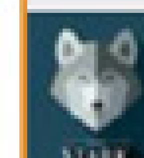
ADVERTIDO MUCHAS VECES YA LO HE. ESTE PADAWAN DE FIAR NO ES...

LO MEJOR DEL TIMELINE



Alundra89 WEB

“Habría sido un detalle que, aparte de los *Resident Evil Revelations* para Switch, anunciaran *RE0* y *RE Remake*, ambos nacidos originalmente en GameCube. Aun así, dos juegos más para ella.”



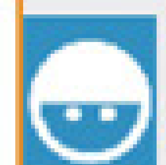
DaFez WEB

“Me gustaría un remake de *Crash Team Racing* que estuviera a la altura de *Mario Kart 8* o *Sonic & All-Stars Racing Transformed.*”



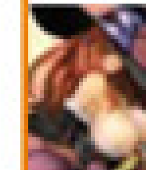
Jroniac WEB

“[Sobre lo realista que será la niebla de *Death Stranding*]. Luego normal que la gente diga que Kojima enseña sólo humo...”



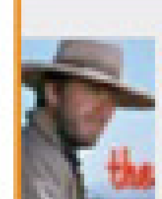
Cruxie WEB

“Me sacan el juego de baile de *Persona 5* para PS Vita pero no el *Persona 5* normal... Malditos japoneses.”



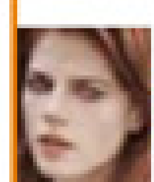
master WEB

“Nada fuera de lo común que *The Last of Us II* se ambiente en Seattle. Lo raro sería que fuera en Valencia, Bilbao o Cádiz.”



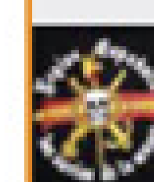
Cyberdine4 WEB

“Gráficos llamativos, combates tácticos, dificultad creciente... *Mario + Rabbids* desborda calidad por todos lados. Es innegable.”



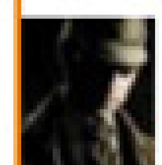
HarryMason WEB

“Si quieres un Juego de Tronos de verdad, pásate *The Witcher 2*. Tiene mucho en común, como un dragón, una batalla con no muertos, un matarreyes...”



Ryuuji WEB

“Como el *Pokémon RPG* de Switch sea como los de Game Boy pero mucho más currado, va a vender lo que no está escrito.”



Valmont X WEB

“PS4 puede superar los 100 millones de Wii y PSX. Si sucede, los haters van a estallar de rabia o se transformarán en zombis asesinos, a lo *Dying Light.*”



hola32a WEB

“*Life is Strange* es la mejor película interactiva que he jugado, incluso por encima de *Heavy Rain* o *Beyond*. Telltale debería tomar nota para darles un poco más de vidilla jugable a las suyas.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Ciudades sin orden ni ley, tránsfugas balompédicos y coches "reales" han protagonizado un mes calentito donde los haya. Ni que fuera verano.


"Public Parking ABM" (near the Millennium Tower) 1st Ave. Seattle, Washington

"MONEYMAR" CAMBIA DE CLUB VIRTUAL

Neymar iba a ser uno de los protagonistas de la promoción de *PES 2018*, pero su fichaje por el PSG no lo va a permitir... *FIFA 18* no tardó en celebrar la tesitura.

EA Sports

El día en que se consumó la huida del brasileño de Can Barça, EA Sports publicó una imagen en la que le daba la bienvenida a la ciudad del amor, que todo lo puede (sobre todo si se ponen 222 millloncejos de nada sobre la mesa).



UN PARKING DE SEATTLE

Seattle será, al menos, uno de los sitios por los que pasaremos en *The Last of Us: Part II*. Si Naughty Dog pretendía que fuera una sorpresa, los fans se le han adelantado.

falconbox (Reddit)

El aburrimiento obra trabajos de investigación muy sesudos... Tal es el caso de un usuario de Reddit que averiguó que uno de los fotogramas del tráiler de la secuela de *The Last of Us* se corresponde con un parking que existe en la realidad Seattle. Ni las llamas pueden ocultar la evidencia.



EL REGALIA SE VUELVE AÚN MÁS REAL

Desde hace unas semanas, el Regalia, el coche "real" del príncipe Noctis en *Final Fantasy XV*, se puede conducir en versión "real" en *Forza Horizon 3*, que, sorprendentemente, da coches gratis, sin DLC de por medio...

Playground Games

Después de sufrir con su ausencia de dirección asistida o su piloto automático en el RPG de Square Enix, por fin podemos pilotar esta suerte de Rolls-Royce de fantasía final con una versión digna de reyes. Nos daba miedo que el motor se les pudiera haber encargado a los artífices del de Honda para la Fórmula 1, pero, por suerte, esa opción no fructificó.

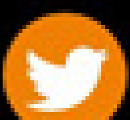


LA MEMEZ DEL MES

Metroid + Detroit, un crossover disléxico, femenino y cibernético



No hemos podido analizarlo en este número, pero, cuando leáis esto, estará a punto de salir *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, un crossover de lo más peculiar. Dándole a la cocorota mientras un sol de justicia nos la chamuscaba, se nos ha iluminado la bombilla con la que debería ser la próxima alianza de Nintendo. Aprovechando la confusión léxica entre *Metroid* y *Detroit*, así como el hecho de que ambas IP cuenten con mujeres como protagonistas, soñamos con ver a Samus Aran y Kara fusionadas bajo la misma armadura. Sólo faltaría salvar las trabas que pudieran poner Quantic Dream y Sony. El juego se llamaría *Detroid Prime: Become Woman* y la protagonista, Samus Karan...



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 726





1 FIFA 18

50% DE VOTOS

Si el fútbol es el deporte rey, la saga de EA es la reina indiscutible en nuestro país, no sólo ya dentro de los juegos deportivos, sino en general. Este año, Cristiano Ronaldo será la estrella de portada, y podremos vivir la segunda parte del modo El Camino, con Alex Hunter convertido en objeto de deseo de los mejores clubes de Europa. Sale el 29 de septiembre.

2 NBA 2K18

23% DE VOTOS

La saga de 2K es la que más mejoras presenta cada año dentro del género deportivo, y la nueva entrega llega el 15 de septiembre. *NBA Live 18* también sale ese día, pero no figura en la encuesta porque, en el momento de hacerla, se suponía que no saldría hasta el mes de diciembre.

3 PES 2018

17% DE VOTOS

El fútbol de Konami ha vuelto a la buena senda en esta generación, y son muchos los que esperan su nueva entrega con ganas. El Barça volverá a copar la portada, aunque el sorprendente fichaje de Neymar por el PSG ha obligado a la compañía japonesa a modificar la carátula del juego a última hora. Se pondrá a la venta el 14 de septiembre, dos semanas antes que su gran rival.



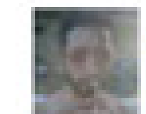
4 MADDEN 18 / NHL 18

10% DE VOTOS

El fútbol americano y el hockey sobre hielo son deportes minoritarios aquí, pero, aun así, hay un porcentaje relevante de gente que espera las nuevas entregas de las dos sagas de EA. *Madden NFL 18* ya está a la venta; para *NHL 18*, habrá que esperar hasta el 15 de septiembre.

LA PREGUNTA TONTA

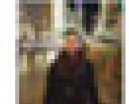
¿Por qué no hay sangre en Mario + Rabbids, pese a la presencia de armas de fuego?



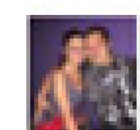
Juan Carlos L
“Porque el lore de Mario es producto de la ingesta de hongos alucinógenos y estrellas radiactivas.”



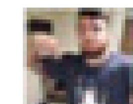
Mike Rockmero
“Porque, para esos días tontos, han decidido usar rayos láser finos y seguros, que absorben la sangre.”



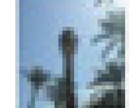
Eric Rodríguez
“Mario sí se mancha de sangre, pero lleva la gorra roja para no tener que lavarla, como Deadpool.”



Pedro José
“Las armas drenan la sangre y el ganador se la bebe al final. Esa secuencia se desbloqueará con un DLC.”



Cristian Miguel Gea
“Son rayos plásmicos que emanan luz nintendera para poder hacer que la muerte sea de nivel Pegi +3.”



Hulko Hulk Hulk
“Es porque, en el Reino Champiñón, no hay sangre. Allí, lo único que hay es salsa carbonara.”

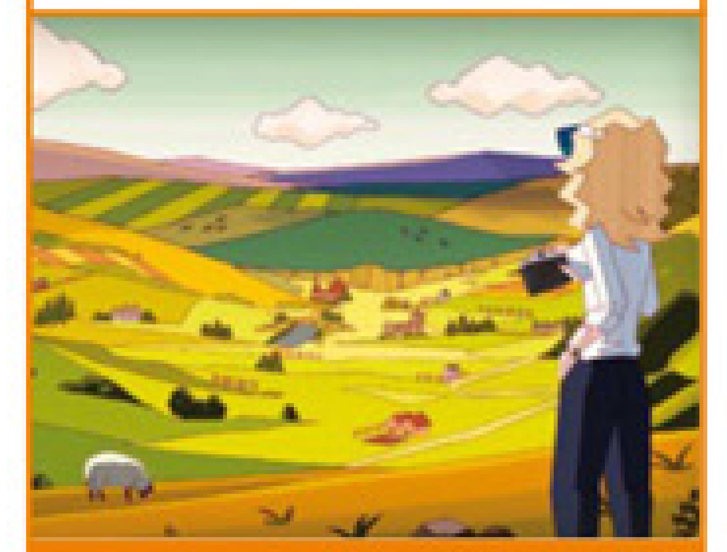
YA SOMOS



446.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

179.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

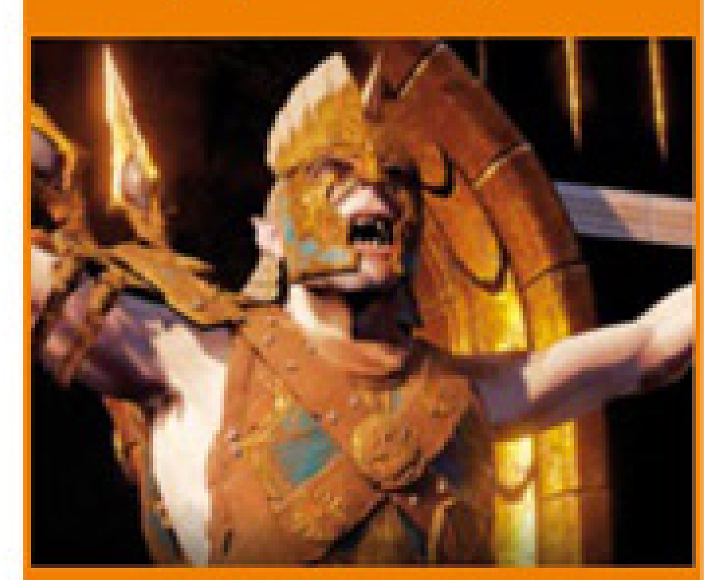
SUBEN



THE GOOD LIFE, un RPG de "Swery" que buscará financiación colectiva a partir del 3 de septiembre. Seguirá la filosofía de *Deadly Premonition*, pero con otra premisa: de noche, los personajes se convertirán en gatos.



NEW 3DS XL contará con un nuevo modelo inspirado en *Metroid: Samus Returns* que se lanzará el 15 de septiembre. El frontal, de color rojo, presentará a Samus, y la trasera será amarilla, con el logotipo de la saga.

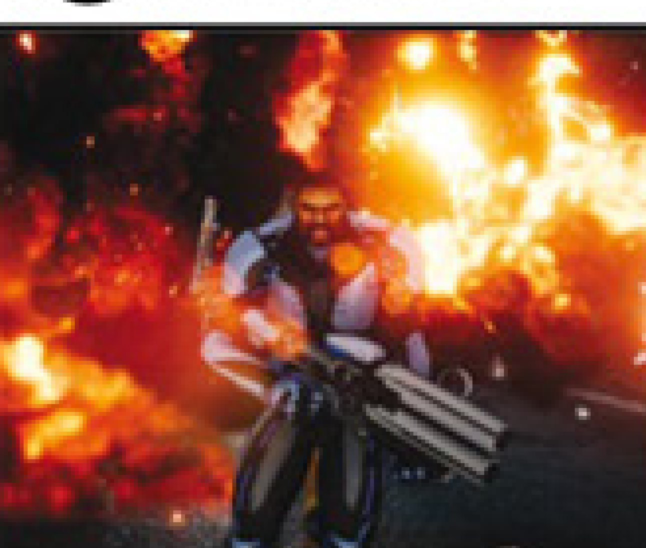


SOMBRAS DE GUERRA tendrá una "minicampaña" posterior a la historia, cuyas misiones, en las que Sauron nos enviará sus huestes, estarán planteadas para entroncar con los hechos de "El señor de los anillos".



NBA LIVE 18 contará con los equipos de la liga femenina de EE.UU., la WNBA. Tras dar cabida a las mujeres en *FIFA*, EA repite con su saga baloncestística, que volverá el 15 de septiembre, tras un año sabático.

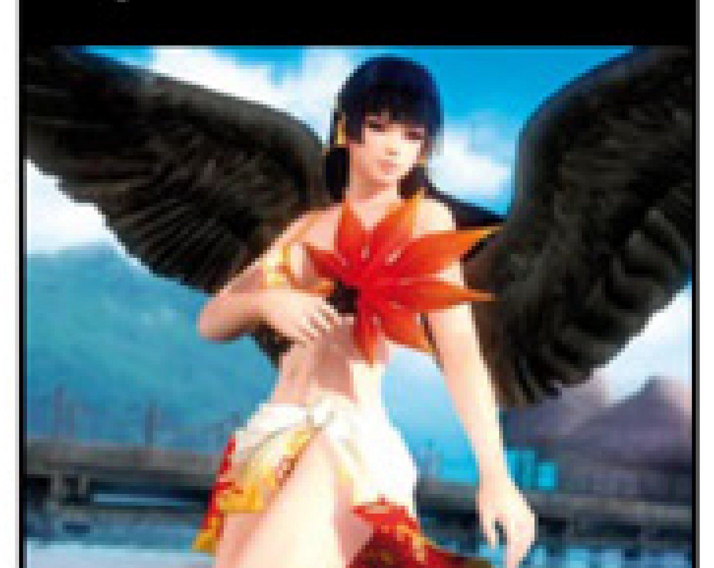
BAJAN



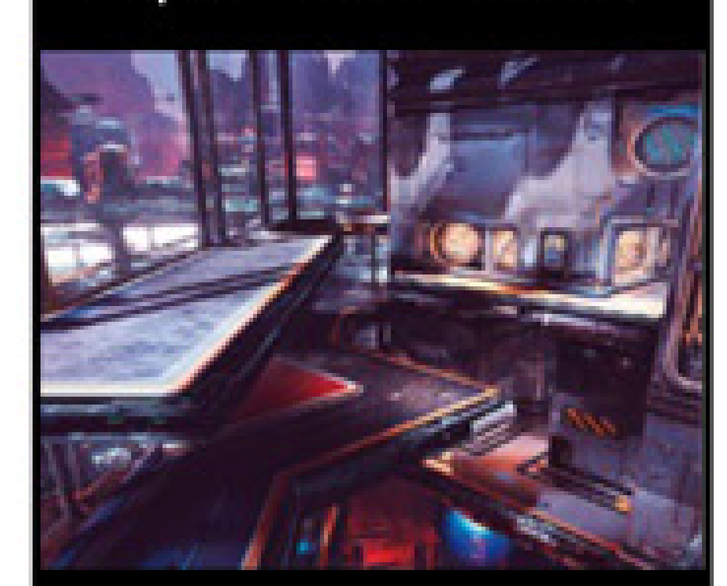
CRACKDOWN 3 se ha retrasado a primavera de 2018. Debía haber acompañado el lanzamiento de Xbox One X el 7 de noviembre, pero Microsoft ha anunciado que precisa más tiempo de desarrollo.



LA VERSIÓN DE NBA 2K18 para Switch sólo se lanzará en formato digital inicialmente (aunque saldrá a la vez que las del resto de consolas). Para la edición física, habrá que esperar a algún momento del otoño.



DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND, que va ya por su séptimo pase de temporada. Adquirirlos todos supone gastarse más de 600 €, básicamente en trajecitos y menudencias. Ni que fueran de Versace...



GEARBOX, tras pegársela con *Battleborn*, ha anunciado otro experimento multijugador que puede acabar mal. *Project 1v1* será un shooter de uno contra uno, con ideas de juego de estrategia de cartas...

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

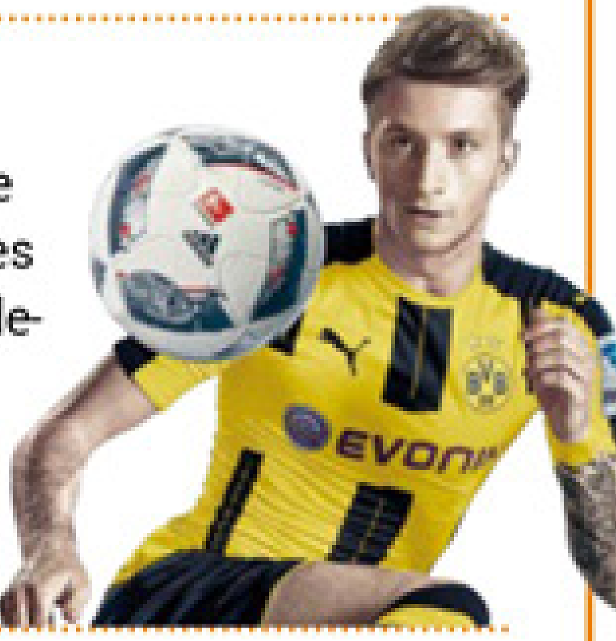
Ventas de juegos en formato físico en España

28.564 copias vendió Splatoon 2 en sus tres primeras semanas a la venta. Ha sido un arranque a medio gas, pero es previsible que se mantenga el ritmo en el tiempo, habida cuenta de que el juego se irá ampliando con sucesivas actualizaciones. Su objetivo a medio plazo será superar las cifras de la entrega de Wii U, que acumula 68.662 copias.

109.182 son las cifras de The Legend of Zelda: Breath of the Wild en sus cinco primeros meses. De esas copias, 83.760 se corresponden con la versión de Switch (74.601 para la edición normal y 9.159 para la limitada), mientras que las 25.422 restantes son las que se han vendido para la veterana Wii U.



10.025 copias ha vendido Miitopia, el juego más exitoso de todos los que se pusieron a la venta para 3DS el pasado 28 de junio. Los otros dos se quedaron muy lejos. Por un lado, *Hey! Pikmin* no pasó de las 2.112 copias; por otro, *Brain Training Infernal del Dr. Kawashima* se quedó en unas raquíticas 651.



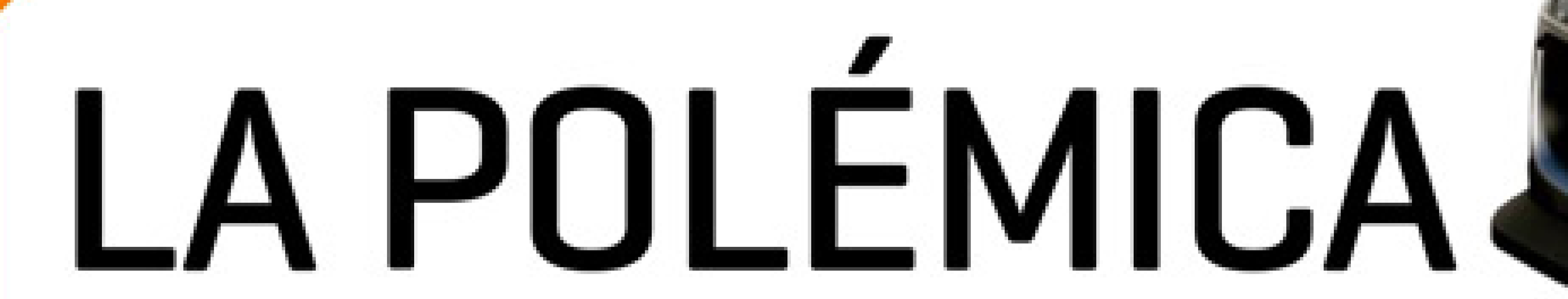
731.119 copias lleva FIFA 17 antes de ceder el testigo a *FIFA 18*. La versión más exitosa es la de PS4, merced a sus 571.211 copias, muy por delante de las 98.722 de PS3. Las de One y 360 están en 28.672 y 24.416, respectivamente. La última en discordia es la de PC, con 8.098 copias.

263.890 unidades lleva Call of Duty: Infinite Warfare: 246.163 en PS4, 13.955 en Xbox One y 3.772 en PC. El bajón es evidente respecto a *Black Ops III*, que acumula 429.957 copias a día de hoy en la actual generación (390.800+28.383+10.774)... y que también salió en PS3 y 360 (88.580+19.085).



124.202 son las copias que acumula Assassin's Creed Syndicate en su edición estándar. La versión más exitosa es la de PlayStation 4, con un total de 107.774 copias. La de Xbox One se queda en 11.316 y la de PC, pese a ser un mercado residual en físico, en unas reseñables 5.124.

48.370 son las copias vendidas por Resident Evil 7 (43.087 en PS4, 3.645 en Xbox One y 1.638 en PC). El regreso al survival horror ha tenido una buena acogida, si bien *RE6* vendió bastante más en la anterior generación, con un total acumulado de 100.481copias a día de hoy (70.192 en PS3 y 30.289 en Xbox 360).



¿Traerá consigo alguna mejora la **subida de precio de PS Plus**?

Sabiendo la ventaja de la que goza en el mercado, Sony ha subido las tarifas de su servicio online, que pasa a costar 7,99 € al mes, 24,99 por trimestre o 59,99 al año.



Juegos de calidad para PS4 cada mes

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Sí

Vaya por delante que el encarecimiento de PS Plus me ha parecido una jugarreta monopolística de libro, sin explicaciones y fruto de la holgada ventaja de la que goza Sony en esta generación. Son las lentejas de toda la vida, como las de *GTA: Vice City*. O las tomas o las dejas. Siempre he sido muy crítico con el online de PlayStation, al que Xbox Live le da sopas con honda, pero confío en que el servicio reciba mejoras progresivas, y más estando a la vuelta de la esquina un exclusivo como *Gran Turismo Sport*, al que le va a ir la vida en ello.

De hecho, ya en los últimos meses, ha habido cierta mejoría en los juegos de PS4 que se les regalan a los suscriptores. Antes, los títulos AAA llegaban con cuentagotas, pero, en los tres últimos meses, hemos tenido joyas como *Life is Strange*, *Until Dawn* y *Just Cause 3*, junto con *Juego de Tronos* o *Assassin's Creed: Grito de libertad*. No me importa pagar un euro más al mes (o diez más al año) si, a cambio, voy a recibir juegos apetecibles, y no morralla de relleno. No obstante, alguien debería explicar de qué chistera se han sacado el precio de la nueva cuota trimestral (24,99 €, frente a los 19,99 € de antes), pues es más cara que pagar tres meses por separado (7,99 € cada uno, frente a los 6,99 € de antes)... El que hizo las cuentas debió de suspender las matemáticas cuando cursó la EGB. O eso o no conoce la lógica de que, a mayor cantidad, más barato debe salir el kilo de producto.

+ A FAVOR

@AndalecioLP
"Si hay juegos como estos dos últimos meses durante todo el año, me da igual la subida."

@Taleguilla
"Démosle a Sony un voto de confianza, pero, mientras, vamos afilando armas, por si acaso."

@Alan_D_Gray
"Si trae consigo mejores juegos y servidores, chapeau, pero han dado cero detalles."

Pagar más... ¿a cambio de qué?

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No

En cualquier servicio, antes de atacar el bolsillo de tus usuarios con un incremento en las tarifas, deberían quedar muy claras las razones por las que se lleva a cabo esa subida de precio. Una comunicación "sincera" en la que se expliquen las causas, ya sea por un aumento de los costes de realizar el servicio, una mejoría o beneficio directo para el usuario, una adecuación de los precios a los tiempos actuales... Una explicación, para que, al menos, sepamos por qué nos están cobrando más y no se nos quede cara de tontos. Pero, en el caso de PS Plus, creo la subida se debe a algo mucho más sencillo: cuadrar números. Hay que ver cómo podemos ganar más que el año pasado con lo que tenemos, y alguien, en algún despacho, ha debido llegar a esa idea. "Total, un euro más al mes, no se va a notar": 26,4 millones de suscriptores, a un euro más... salen las cuentas. El problema no es el euro, que dependerá del uso que se haga del servicio (si juegas todos los días ocho horas online, lo tienes más que amortizado). Son las formas, o el fondo. Habría sido mucho más elegante añadir otro juego al mes, acceso durante tres meses gratis a PS Now, nuevas funciones online o "algo" que lo justificara. Pero no. El email de marras sólo se limita a recordar los nuevos precios y que, si no estás conforme, puedes dar de baja el servicio. Es justo en ese momento cuando me viene a la cabeza su eslogan: "Para vosotros, jugadores"...

+ EN CONTRA

@RubenMMB
"Bochornoso e injustificable. Lo han hecho porque dominan el mercado de sobremesa."

@alvarotxo
"El aumento de este peaje no va a mejorar la calidad de la autopista o la seguridad."

@OliverPepo
"Es una subida excusada de forma absurda. La calidad del online no ha mejorado desde la era de PS3."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 87% de votos. Votos totales 2.005

Participa en: @Hobby_Consolas



BIG IN JAPAN

The Great Ace Attorney 2

IMPARTIENDO JUSTICIA EN EL PASADO

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Aventura gráfica / Novela visual

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

PRECIO
Desde 46,62 € (importación)

LANZAMIENTO
3 de agosto (Japón)

Poco más de dos años después del lanzamiento del primer *The Great Ace Attorney* en Japón (allí conocido como *Dai Gyakuten Saiban*), aparece esta segunda entrega para consolidar al antepasado de Phoenix Wright como un personaje clave en la franquicia... al menos en tierras niponas.

El año pasado, los usuarios occidentales de 3DS pudimos deleitarnos con la sexta entrega principal de la mítica saga de abogados, *Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice*. Sin embargo, aún estamos a la espera del fascinante spin-off *The Great Ace Attorney*, cuyo lanzamiento fuera de Japón aún es incierto. El protagonista de aquel juego era Ryūnosuke Naruhodō, un antepasado de Phoenix Wright que ejercía de abogado defensor en el Japón y la Gran Bretaña de los últimos años del siglo XIX.

Un prota de largo recorrido

Pero las aventuras de Ryūnosuke no iban a limitarse a un solo juego. Pese a ser spin-offs separados de la saga principal, los juegos de *The Great Ace Attorney* tienen una especial relevancia, tanto por su planteamiento y su ambientación como por el hombre que los firma: Shu Takumi, creador de *Ace Attorney* y director de la trilogía

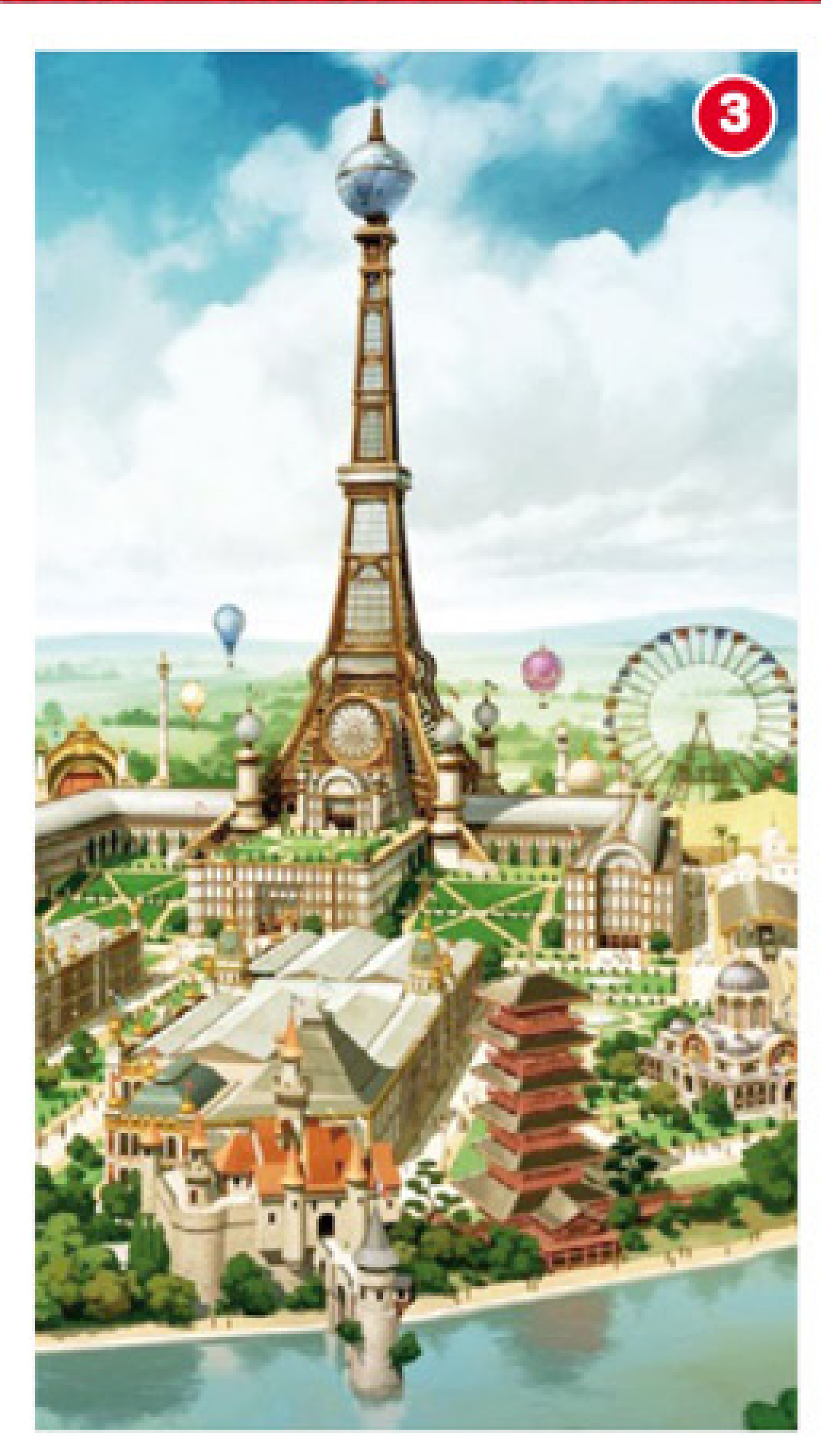
Por Roberto Ruiz Anderson @Roberto_JRA











original. En lugar de involucrarse directamente en los nuevos juegos de Phoenix y compañía, Takumi prefirió dejar *Dual Destinies* y *Spirit of Justice* en otras manos de confianza, y dedicarse a crear algo diferente.

The Great Ace Attorney 2 sigue los pasos de su predecesor en muchos sentidos, manteniendo ideas como el jurado de seis personas en los juicios británicos: en vez de ser el juez quien decide la sentencia, es a estos personajes a los que debemos convencer de la inocencia de nuestros clientes. También seguimos contando con el apoyo del mismísimo Sherlock Holmes, que, en las secciones de investigación, nos ayuda a esclarecer las pistas que vamos encontrando, mediante conversaciones de razonamiento especiales. Pero, por supuesto, la esencia clásica de *Ace Attorney* también sigue presente, con sus elementos habituales: exploración de la escena del crimen y sus alrededores en busca de pruebas y testigos, extensos diálogos llenos de humor y personajes estrambóticos, y, sobre todo, unas intensas batallas en el juzgado, en las que la información reunida nos sirve para sacar la verdad a la luz poco a poco.

Nuevos casos

Argumentalmente, esta entrega ata ciertos cabos de su predecesora y también abre varias subtramas nuevas. Una vez más, el juego se ambienta tanto en Japón como en Gran Bretaña. Susato Mikotoba, la asistente de Ryūnosuke, vuelve a Japón y se disfraza de abogada para defender a una amiga, que ha sido acusada de asesinar a una estudiante británica. En Londres, Ryūnosuke asiste a la Exposición Universal, donde ocurre un terrible incidente. Ojalá acaben llegándonos los dos *Great Ace Attorney*... La esperanza es lo último que se pierde.

EL JUEGO RETRATA DOS IMPERIOS EN SU APOGEO: LA GRAN BRETAÑA VICTORIANA Y EL JAPÓN DE LA ERA MEIJI



1 Sherlock Holmes es un personaje creado por el escritor Arthur Conan Doyle, quien lo dotó de tanto realismo que parece haber existido de verdad.

2 Barok van Zieks, el principal fiscal del primer *Great Ace Attorney*, vuelve a dar guerra.

3 La Expo tuvo dos célebres ediciones en Londres: 1851 y 1862. Por lo tanto, la edición que aparece en el juego es ficticia, pues transcurre en 1900 (en aquel año, se celebró en París).

4 Susato Mikotoba se hace pasar por un abogado primo de Ryūnosuke para defender a una amiga en juicio.

5 Usar las pruebas correctas es esencial para salir victorioso.

6 El apellido "Naruhodō" de Ryūnosuke hace referencia a Ryūichi Naruhodō, el nombre de Phoenix Wright en las versiones japonesas.

7 En cada capítulo, debemos investigar un horrible asesinato.

8 El jurado de seis miembros da mucha vida y frescura a los juicios de *Ace Attorney*.

DIECISÉIS AÑOS DE ACE ATTORNEY

A finales de 2001, se puso a la venta en Japón la entrega original que supuso el debut del abogado Phoenix Wright, en su versión de GBA. En Europa, tendríamos que esperar hasta 2006, cuando nos llegó la adaptación a DS. Desde entonces, hemos podido disfrutar de todas las entregas principales, aunque algunos spin-offs se han quedado en Japón. La saga también está muy presente en móviles, donde, hace poco, se editaron *Apollo Justice* y *Dual Destinies*.











648.085

unidades vendidas de Splatoon 2 (Switch) en su primer fin de semana en Japón



Atlus anuncia nuevos juegos de Persona para PS4, PS Vita y 3DS

Siguiendo los pasos de *Persona 4: Dancing All Night*, dos nuevos juegos de ritmo llegarán en primavera de 2018 a Japón, para PS4 y PS Vita: *Persona 3: Dancing Moon Night* y *Persona 5: Dancing Star Night*. Por otra parte, 3DS recibirá próximamente *Persona Q2*, la continuación de la entrega mazmorrera tipo *Etrian Odyssey*.



Persona 5 the Animation se emitirá en la televisión japonesa en 2018

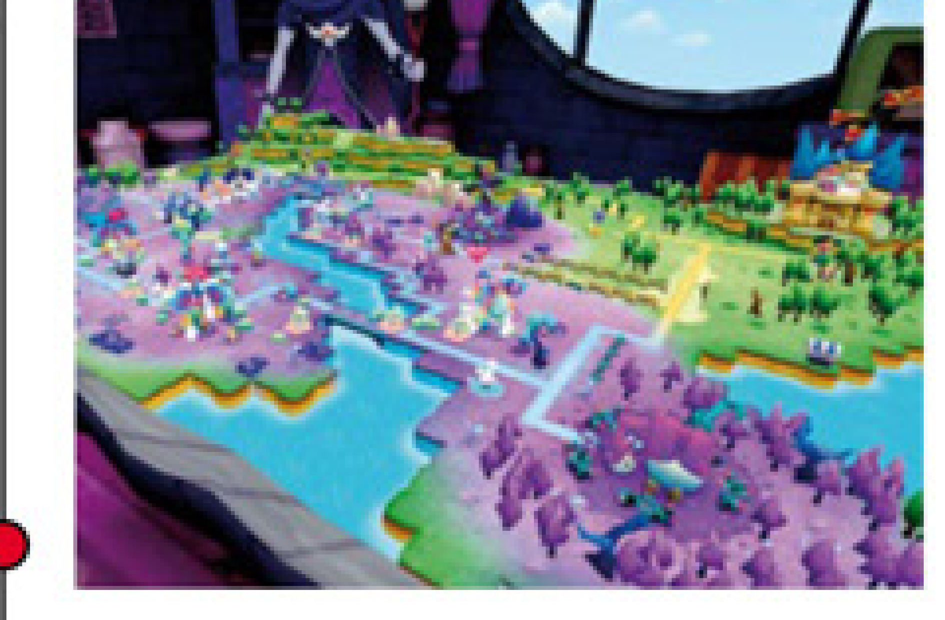
Tras la emisión en Japón del episodio especial *Persona 5 the Animation: The Day Breakers* el año pasado, por fin habrá, en 2018, una serie completa basada en el genial juego. Se está encargando de ella el estudio A-1 Pictures, que no sólo firmó ya *The Day Breakers*, sino también varias películas de *Persona 3* y *Persona 4: The Golden Animation*.



Aluvión de nuevos juegos de Senran Kagura

Senran Kagura Burst Re:Newal, remake del juego de 3DS, está en desarrollo para PS4, así como la nueva entrega *Senran Kagura 7even*. Por su parte, Switch recibirá el pinball *Peach Ball: Senran Kagura* y la aventura *Shinobi Refle: Senran Kagura*. También habrá nuevo juego en móviles.





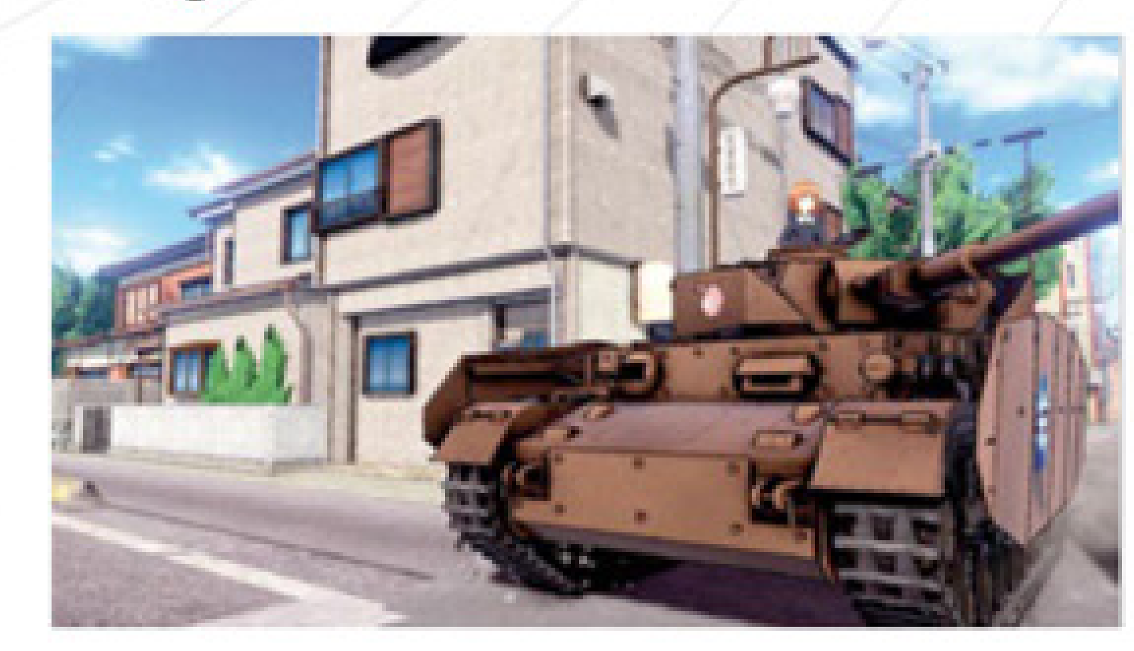
No Heroes Allowed! VR, el 14 de octubre en Japón

En este juego de estrategia en tiempo real para PlayStation VR, encarnaremos al Dios de la Destrucción y criaremos monstruos con los que invadir territorios humanos. Los japoneses lo disfrutarán muy pronto, y también está confirmado que el juego llegará a Europa próximamente.



Switch, lista para recibir nuevos ports

Al margen de sus numerosos juegos exclusivos, el éxito de Switch está animando a las compañías a adaptar muchos de sus juegos estrella. Algunos de los últimos anunciados han sido *Resident Evil Revelations Collection*, *Superbeat: Xonic* y *Azure Striker Gunvolt*.





Girls und Panzer: Dream Tank Match, batallas de tanques en PS4

Un nuevo juego basado en la serie de anime "Girls und Panzer" está en camino para PS4, tras las entregas que llegaron a PS Vita y móviles hace unos años. Controlaremos una buena variedad de tanques, pilotados por las chicas de la serie, y habrá batallas online. El juego saldrá en invierno en Japón.

2.099.203

unidades vendidas de Dragon Quest XI en su primer fin de semana en Japón, contando las versiones de 3DS (1.148.888) y PS4 (950.315)



Las revistas que triunfan en Japón



Por Ángel Lloret Corresponsal en Tokio

Por si nunca os lo habíais preguntado, hoy quiero hablaros de las revistas japonesas de videojuegos. Existe una cantidad increíble de ellas, algunas de nicho (enfocadas a géneros como novelas visuales —"eroge", sobre todo—, J-RPG, juegos vinculados al manganime e, incluso, exclusivos de PC) y otras no tanto. Sin embargo, en esta ocasión, voy a centrarme en las dos que abarcan un mayor público a día de hoy.

Famitsu, la clásica

Quizá hayáis oído hablar de Famitsu y CoroCoro. La primera es la más tradicional. El principal reclamo de Famitsu es el equipo que la forma. Si bien es conocida en Occidente por una tendencia a exagerar las notas de sus análisis, sobre todo en lo relativo a juegos nipones, en Japón sigue siendo bastante respetada. Por desgracia, lejos quedan aquellos días en los que los analistas de la revista eran duros. Tras la salida de DS, empezaron a ser más benévolos con sus críticas y, de momento, no han cambiado la tendencia. Es fácil encontrar en los foros japoneses a antiguos lectores de la revista haciendo comentarios sobre el algo decadente estado actual de la misma. Sin embargo, los lectores más jóvenes siguen respetando la opinión de Famitsu y leyéndola porque se trata de la revista "tradicional", la que siempre ha estado ahí.

En cambio, CoroCoro es una revista dedicada casi en exclusiva al mundo Nintendo. Es mi favorita, y la adquiero de vez en cuando. Suele incluir detallitos muy interesantes en forma de merchandising. El contenido y los videojuegos tratados varían dependiendo de diversos factores, principalmente la popularidad. Y, cuando ocurre algún lanzamiento importante, suelen sacar una edición especial, enfocándose únicamente en el mencionado gran lanzamiento. Por poner de ejemplo este mes, la revista está dedicada en su totalidad a *Splatoon 2*. Incluye, entre tácticas con los puntos más importantes de los mapas online, una guía de estrategia dedicada a Salmon Run o, quizá lo más interesante, un manga ambientado en el universo de *Splatoon* (aunque no es el primero que aparece en la revista). Y, por si fuera poco, suelen ser los primeros en publicar noticias esperadísimas, como anuncios importantes sobre *Pokémon*, ya que reciben la información de Nintendo. Todo suena muy bien, pero también hay un gran "pero": el precio. El precio es de casi 10 €, el doble que Famitsu, siendo ésta una revista más completa en cuanto a información general del mundo de los videojuegos.

Japangel
no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Aun así, no es de extrañar que se trate de la revista de videojuegos más vendida en Japón, ya que ofrece siempre contenido exclusivo imposible de conseguir de otra forma. Es común encontrar niños, y no tan niños, leyendo la revista de camino al colegio.

El papel frente a las webs

Existen otras revistas dedicadas a Nintendo, como Nintendo Dream, pero ninguna es tan famosa como CoroCoro. Me encantaría saber por qué poseen este trato de favor... Siempre ha sido así, desde los primeros *Pokémon*, y no parece que vaya a cambiar. De hecho, y como curiosidad, en Japón, al principio sólo era posible conseguir *Pokémon Azul* para Game Boy si eras suscriptor de la revista.

Por desgracia, el formato clásico de revista de videojuegos, a diferencia de las revistas de manga, está de capa caída en Japón. La gente tiene a su alcance infinidad de portales donde enterarse de todo al instante. Algunas compañías hasta sacan una revista semanal, además de la mensual o bimensual, para competir con las webs. Las únicas que triunfan son las que poseen un hueco bien cimentado en el mercado, como Famitsu, o las que ofrecen exclusivas y temas atractivos para las masas, como CoroCoro. ■

COROCORO ES UNA REVISTA DEDICADA EN EXCLUSIVA A NINTENDO, Y SUELE INCLUIR INTERESANTE MERCHANDISING



■ Como en muchos establecimientos que venden revistas no hay prohibición de leerlas, ciertas editoras envían sus ejemplares con un cordón que impide abrirlas. Si quieres leer... ¡compra!



Nintendo 3DS
15 de septiembre
MercurySteam
Aventura

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

METROID™
SAMUS RETURNS

LA AVENTURA CON LA QUE SOÑABAN LOS FANS DE **SAMUS**

Nintendo ha escuchado a los fans y, tras trece años, vamos a disfrutar, por fin, de otro Metroid 2D "de verdad".

Hemos tenido que esperar trece años, desde que Nintendo lanzara el remake del primer juego de la saga, bajo el nombre de *Metroid: Zero Mission* para Game Boy Advance, para volver a disfrutar de un Metroid 2D "de verdad". La larga espera ha estado, además, regada de títulos menores, como el reciente *Federation Force*, que no han hecho sino apagar los ánimos con unas visitas al universo de Samus que nos han dejado a todos más bien fríos. Por suerte, todo eso es ya cosa del pasado. El próximo 15 de septiembre, llegará a las tiendas *Metroid: Samus Returns*, una "reimaginación" del segundo juego de la saga, *Metroid II: Return of Samus*, lanzado en Game Boy en 1992, un título que, a pesar de haber sido lanzado en su día en un hardware "menor" —pero no por ello menos colosal en muchos aspectos—, forma parte central del canon de la saga, al contar hechos importantísimos sobre los metroides y como nexo de unión con *Super Metroid*.

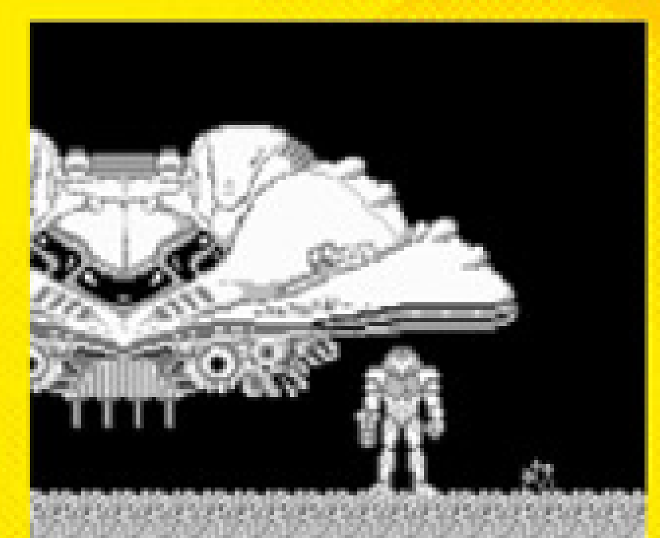
Fue un juego adelantado a su época, en muchos sentidos, y con un desarrollo único, que esta nueva concepción va a respetar y engordar con muchos añadidos únicos, todos ellos obra de MercurySteam, el estudio madrileño encargado del desarrollo.

Vuelta al planeta SR388

Samus Returns arranca con un breve recordatorio del argumento general de los capítulos previos, *Metroid* y *Zero Mission*. Tras derrotar en Zebes a los Piratas Espaciales, quienes estaban experimentando con los metroides como armas biológicas, la Federación Galáctica envía un escuadrón de marines fuertemente armados al planeta SR388, hogar de los metroides, con el único fin de exterminarlos para que no haya posibilidad de volver a experimentar con ellos. Pero todo se tuerce cuando la Federación pierde el contacto con el escuadrón y se ve obligada a contactar con la cazarrecompensas Samus Aran, a quien le encomienda la misión. Así arranca una aventura que, si bien »

VIAJE AL CONCEPTO ORIGINAL: METROID II

Trasladar las cualidades de la serie *Metroid* (recorrer los escenarios libremente, plataformeo, jefes finales...) a una limitada portátil como GB no debió ser sencillo, y volver al original hoy día resulta un tanto áspero: no hay mapa para orientarse, el control es duro, la dificultad es elevada... pero sigue contando con un desarrollo único (localizar y cazar a 40 metroides), y cuenta con habilidades únicas, como la aracnosfera. Muchas de sus ideas únicas merecían regresar... y así ha sido.













Los contraataques, lejos de resultar repetitivos o afectar a la jugabilidad, añaden una interesante capa de reflejos. No con todos los enemigos funcionan igual...

Los giros de cámara en determinados momentos ayudan a que el juego sea muy espectacular. Y son en tiempo real...





Samus Returns ofrecerá un cuidado apartado visual, sobre todo en lo relativo al diseño de los metroides y las animaciones (las de Samus incluidas). Con el efecto 3D a tope, luce de auténtica maravilla.

¿QUÉ DESBLOQUEAN LOS AMIIBO?

Tanto los de *Smash Bros* como los dos nuevos desbloquearán contenido y opciones en el juego.



LOS NUEVOS. El metroid desbloqueará el modo Fusion (más difícil) y el marcador de metroides; Samus, la galería de arte de *Metroid II* y recuperará la barra de energía Aieon.



SMASH BROS. Con Samus, recuperaremos los misiles y desbloquearemos una galería de arte conceptual; con el Zero Suit (derecha), un test de sonido, y recuperaremos energía.

» respeta el juego original, bien poco tiene que ver con aquél. Comparten el mismo espíritu, sí, pero ni técnicamente ni a nivel jugable podría decirse que son el mismo juego. Son tantos y tantos los añadidos, los cambios y las novedades que, aunque conozcas el original a pies juntillas, notarás que, realmente, se trata de un juego nuevo. Y no uno cualquiera: es el juego con el que llevan soñando los fans de Samus trece años. Así de rotundo, así de simple y así de cierto... Vamos a verlo.

Una Samus 2D, en 3D

Tras "engendros" como *Federation Force*, *Samus Returns* regresa al desarrollo 2D que marcó los orígenes de la serie (y sus mejores entregas, con permiso de la subsaga *Prime*). Sólo hay un matiz: aunque se juega en 2D, con scroll en las cuatro direcciones, todos los elementos gráficos son en 3D. ¿Esto qué permite? Pues que, en momentos puntuales, haya giros de cámara y enfoques que confieren al juego un 200% más de espectacularidad. Interactuar con terminales de recarga de armamento y ascensores, conseguir una nueva habilidad, entrar en puntos de guardado o, incluso, refriegas con los jefes finales son algunos de los momentos en los que la cámara abandona su alejado enfoque para mostrarnos encuadres más cercanos y vistosos, que ayudan a que el juego resulte muy espectacular. A esto también ayuda otro pequeño detalle: el efecto 3D estereoscópico. MercurySteam consiguió unos meritorios resultados con su anterior juego para 3DS, *Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate*, y no exageramos al decir que, en *Samus Returns*, el efecto y los resultados son superiores, si cabe. Es uno de los títulos que mejor uso hacen de esta faceta. Cuando podáis probarlo, fijaos en los distintos planos de scroll al recorrer SR388: la sensación de profundidad es portentosa. Y no sólo la profundidad: probad a congelar a un enemigo y dispararle: algunos de sus fragmentos, literalmente, parecen saltar de la pantalla.

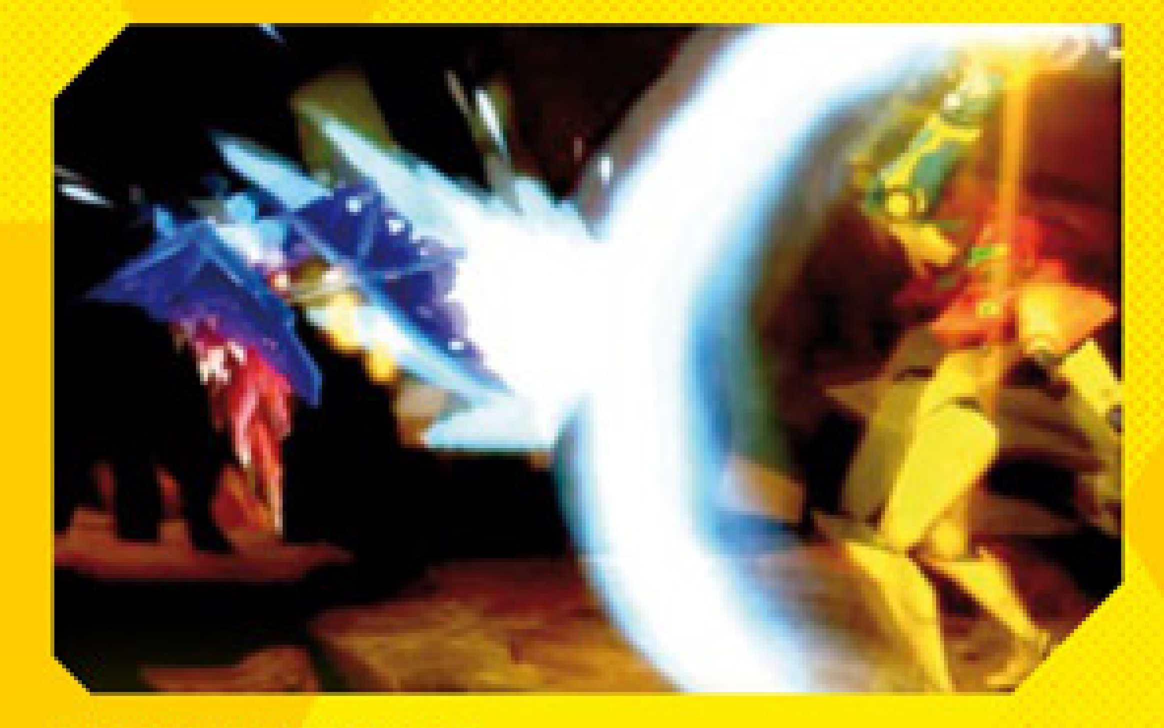
Estos pequeños trucos visuales van de la mano de un apartado sonoro que, con auriculares, también va a estar entre los mejores del catálogo de 3DS. Y hay guiños para todos los gustos: hay temas remezclados de anteriores *Metroid* 2D; los efectos de sonido al recoger una nueva arma o habilidad son los de *Metroid Prime*... Se nota que es un juego hecho desde el cariño y el respeto a la saga. Una vez superado este primer y contundente primer contacto con el despliegue audiovisual, llega el momento de empezar a degustar sus muchas y variadas novedades »

Un jugador experimentado en la saga podrá completar la primera partida en unas 7-9 horas, aunque habrá "más" para seguir jugando.

La pantalla táctil tendrá diversos usos, desde cambiar entre las tres armas principales a gestionar el mapa o cambiar a la morfoesfera.

UN RETORNO REPLETO DE NOVEDADES

Aunque la base es *Metroid II*, lo cierto es que, a nivel jugable, habrá tantas novedades que casi será como un juego nuevo...



CONTRAATAQUES

Indistintamente del tamaño, los enemigos tenderán a atacarnos cuando estemos cerca. Si pulsamos X en el momento justo (habrá indicadores sonoros y visuales), podremos golpearlos con X.



NUEVAS ACCIONES

Podremos colgarnos de salientes e, incluso en esta posición, pulsando L, podremos disparar en cualquier dirección, en 360º. Son sólo dos detalles, pero que refinan la jugabilidad.



HABILIDADES AEION

Estas habilidades con barra de energía son uno de los principales añadidos, y activan un sonar, un escudo o, incluso, liberar una lluvia de proyectiles. Podemos equipar cuatro en la cruceta.



» jugables, que afectan a prácticamente todo, desde las posibilidades que ofrece Samus (tanto de manejo como de habilidades) al interfaz. Todo obedece a una idea: el juego original era muy bueno, pero bastante duro para los estándares actuales. Así pues, ¿qué mejor oportunidad que la puesta al día de *Metroid II* para añadir un montón de cambios y novedades?

Un Metroid para el nuevo milenio

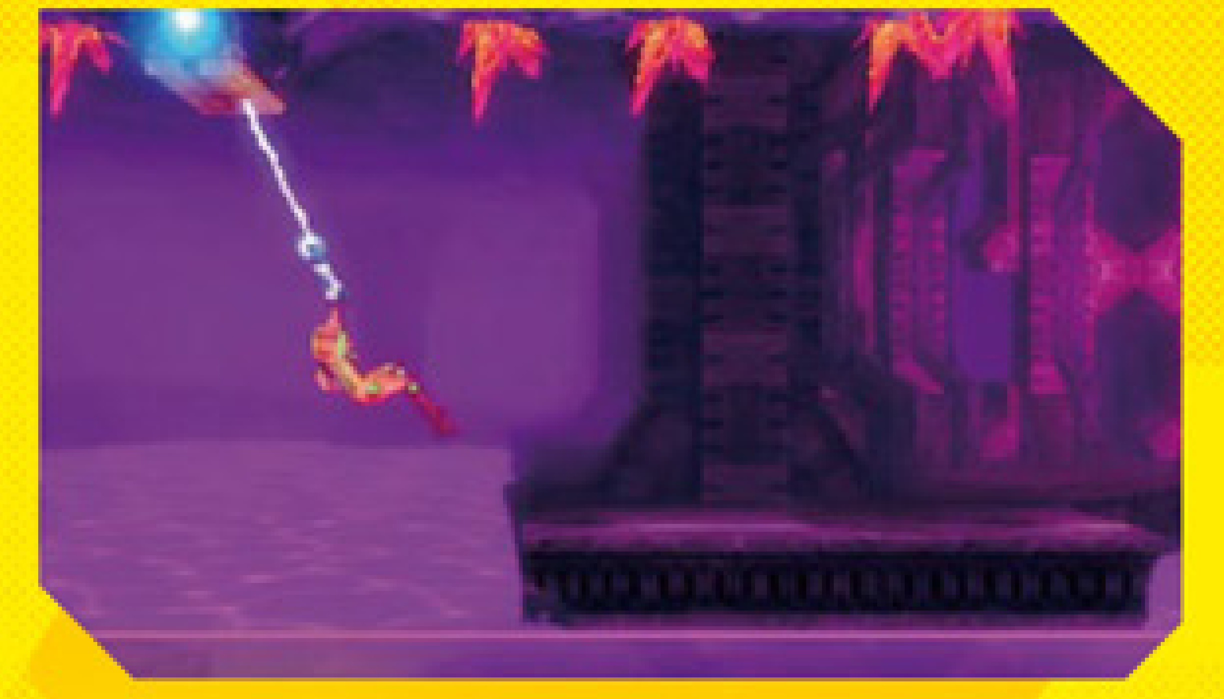
La doble pantalla de 3DS permite, así de primeras, que se incluya una de las grandes ausencias de *Metroid II*: el mapa. Y no sólo disponemos de una hoja de ruta en la pantalla inferior, sino que, con el lápiz de la consola, podemos ubicar decenas de marcadores de distinto color, para recordar de un vistazo los puntos a los que tendremos que volver cuando tengamos nuevas habilidades (el juego "autoanota" otros puntos con iconos). Este mapa, en gran medida, respeta el del original, pero añadiendo nuevas áreas y un montón de nuevos pasadizos y secretos. Y, aunque el esquema básico del mapa es "parecido", a la hora de jugar no tienen nada que ver, ni por la amplitud que ofrece la pantalla superior de 3DS ni por lo que va desfilando por ella. Hay zonas, por ejemplo, con plantas venenosas... y el efecto de las esporas y el gas es, simplemente, impresionante.

Entrando en harina, el control ofrece interesantes novedades. La primera es que, presionando L, "bloqueamos" a Samus y podemos apuntar en 360° con el stick analógico. Una variación más precisa que las limitadas 4-8 direcciones que ofrecían los primeros juegos de la serie. Por si fuera poco, también podemos engancharnos a las cornisas y disparar desde esa posición, y se ha introducido una mecánica de contraataque. Cuando un enemigo esté cerca, se lanzará a por nosotros (emitiendo un pequeño destello de luz y sonido). Si, en el momento justo, pulsamos X, bloquearemos el ataque, quedará a nuestra merced y lo eliminaremos de un tiro con sólo apretar el botón de disparo. Es una mecánica que, de primeras, nos suscitaba dudas, ya que, a la larga, podría resultar monótona y repetitiva. Pero lo cierto es que no: cada tipo de enemigo tiene un "timing" distinto, y no es algo mecánico, además de que añade una capa más o menos opcional a la jugabilidad (podemos seguir esquivando a los enemigos o eliminarlos desde lejos). Y aún hay más: la pantalla táctil nos permite cambiar rápidamente entre las tres armas principales (cañón, rayo congelante y gancho), convertirnos en morfoesfera tocando el mapa... Las habilidades que estaban en *Metroid II*, como la aracnosfera, que nos permite convertirnos en morfoesfera y pegarnos para avanzar por paredes y techos, siguen aquí presentes. A ellas, se unen unas nuevas habilidades denominadas Aeion. Por el momento, hemos visto tres de estos nuevos poderes, que podrán asignarse a la cruceta y cuentan con su propia barra de energía. El primero de ellos »



TELETRANSPORTES

Volver sobre nuestros pasos resulta ahora más fácil con estos portales de teletransporte, que nos permiten volver a los que hayamos visitado rápidamente y, así, cambiar de zona en apenas unos segundos.



ARMAMENTO

Es otra de las áreas donde el juego introducirá novedades. Podremos potenciar nuestra arma principal con distintos módulos (como plasma) y, al mismo tiempo, portar un gancho, un rayo congelador...



MAPA

En el original de GB, brilló por su ausencia. Aquí, ofrecerá opciones como poner marcadores para recordar visualmente los lugares a los que queremos volver.

LOS 40 METROIDES, 25 AÑOS DESPUÉS

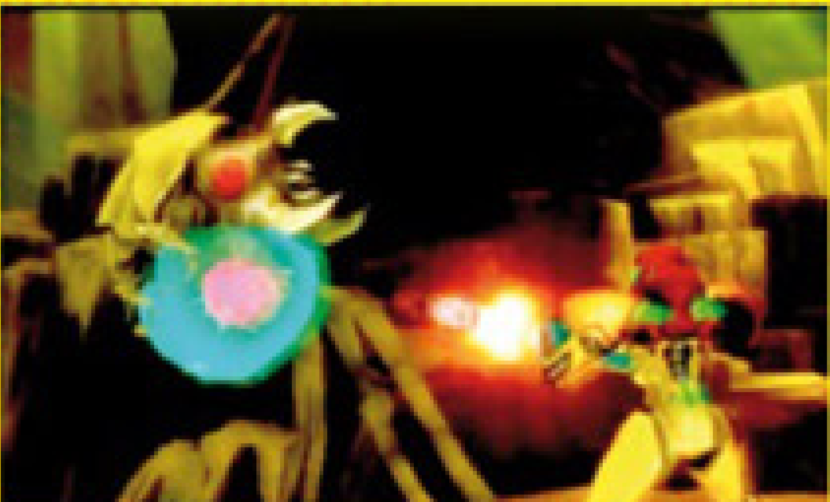
El planteamiento de *Samus Returns* ya estaba presente en el original de Game Boy de 1992. Nuestro cometido es cazar a 40 metroides... y, aquí, nos esperan los mismos tipos. ¿Te acuerdas de todos ellos?



METROID ALFA

Es la evolución más básica de un metroid al succionar la energía vital de otras criaturas. Vuela, suelta proyectiles e, incluso, es afín a ciertos elementos, como el fuego o la electricidad. El punto débil está en la tripa...





METROID GAMMA

En un escalafón superior de la evolución, se encuentra este especimen, más grande y ofensivo. Carece de la capacidad de volar, pero sus fuertes mandíbulas son un peligro mayor (con el que tendremos que lidiar durante vistosos giros de cámara). Su punto débil está más protegido.

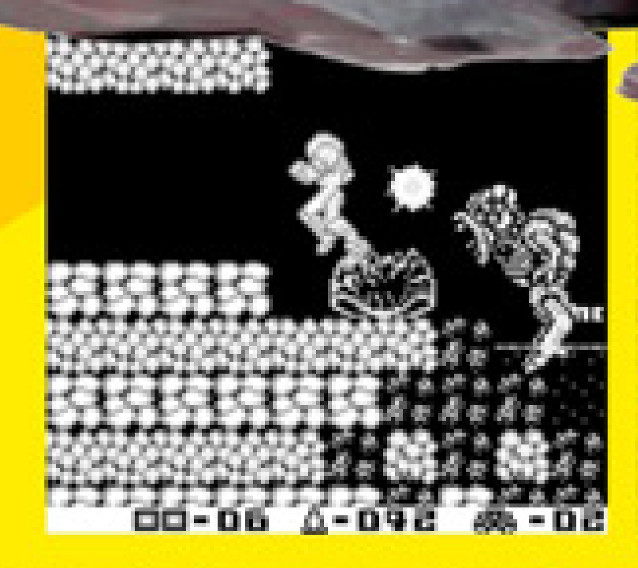


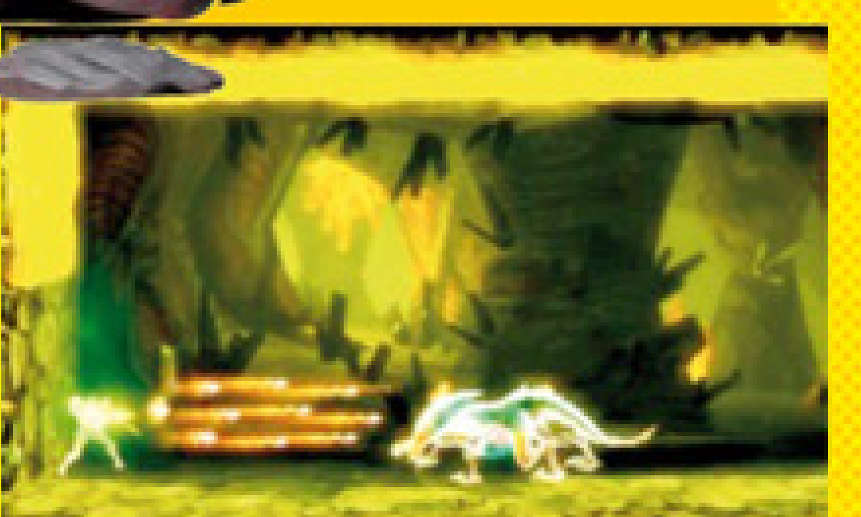




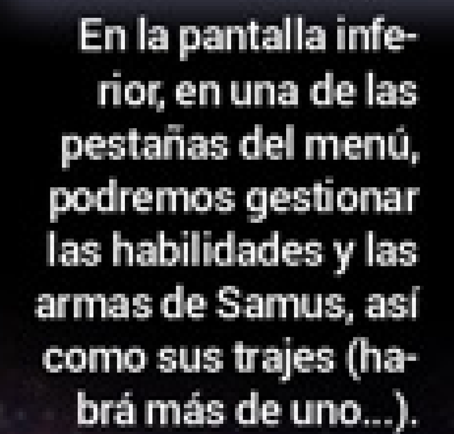
METROID OMEGA

Más grande y hostil, esta criatura es capaz de andar por techos, y nos obligará a utilizar el gancho para desestabilizarla. Estos tres son sólo algunos de los tipos, pero habrá más, como los metroides Zeta y la Reina, esta última aún no desvelada. ¿Habrá alguno nuevo? Puede...





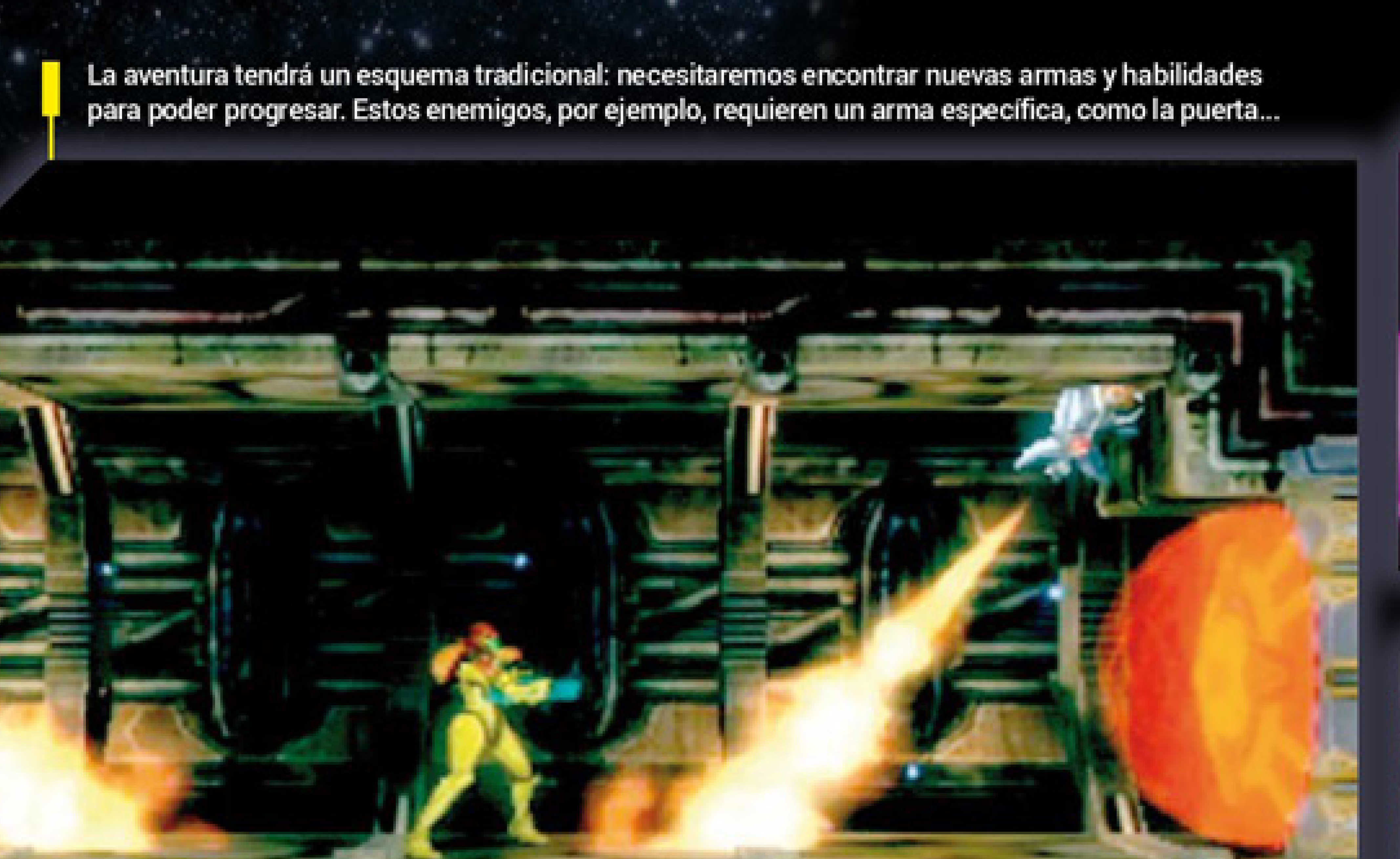




En la pantalla inferior, en una de las pestañas del menú, podremos gestionar las habilidades y las armas de Samus, así como sus trajes (habrá más de uno...).



La aventura tendrá un esquema tradicional: necesitaremos encontrar nuevas armas y habilidades para poder progresar. Estos enemigos, por ejemplo, requieren un arma específica, como la puerta...







» es una especie de sonar que nos permite detectar bloques que podemos destruir, el segundo nos confiere un escudo que potencia, además, nuestro contraataque, y el tercero nos permite disparar una lluvia de proyectiles. Habrá más habilidades, pero aún no las hemos visto. También se han introducido otros pequeños añadidos, como teletransportadores que nos permiten regresar a otras áreas rápidamente.

Un desarrollo conocido, pero muy divertido

Lo que no ha cambiado es el objetivo del juego: cazar a 40 metroides. En la parte inferior de la pantalla táctil, tenemos un pequeño indicador, que comienza a "zumbar" cuando estamos cerca de un metroid. Estos 40 enemigos, como en el juego original, son versiones mutadas de los metroides originales, y se catalogan atendiendo a su morfología (Alfa, Omega, Zeta...). Cada una cuenta con patrones de ataque distintos e, incluso dentro de una misma categoría, pueden tener, por ejemplo, ataques elementales (electricidad, fuego...) que complican un poco más las cosas. Harán las veces de los "midbosses " y jefes finales de cada área, y tendremos que derrotarlos para conseguir su ADN: sólo así podremos desbloquear unos mecanismos Chozo que nos permitirán seguir adentrándonos en el planeta SR388. Cada mecanismo indica el número de ADN que necesitamos, por lo que quizá, en alguna ocasión, toque volver sobre nuestros pasos para reunir más y poder seguir avanzando... De primeras, *Metroid: Samus Returns* puede dar la impresión de ser un tanto lineal, pero, poco a poco, va abriendo su mano para dejarnos recorrer con total libertad un intrincado mundo.

Aparte de probar el juego durante dos horas —y capturar apenas siete metroides—, también hemos tenido la suerte de poder hablar con sus creadores, ni más ni menos que el legendario Yoshio Sakamoto (cocreador de la serie y productor de esta entrega) y Jose Luis Márquez, director del proyecto en MercurySteam, para que ambos nos contaran su experiencia y más detalles sobre el juego, que está llamado a suponer el reecuentro de los fans de la serie con la fórmula más pura y genuina, la que marcó los orígenes de la saga y a toda una generación de aventureros. Y lo haremos, además, en una veterana consola como 3DS, que, con el regreso de Samus Aran, vuelve a recordarnos que, lejos de estar muerta, sigue recibiendo verdaderas obras maestras. Marcad en rojo en el calendario el 15 de septiembre, fecha en la que regresa la aventura en mayúsculas. ■

SÓLO PARA EUROPA, EDICIÓN LEGACY

Los europeos nos vamos a quedar, por una vez, con la mejor edición de un juego. Aunque ya ha volado de todas las tiendas y es imposible encontrarla, esta edición de *Metroid: Samus Returns* incluye una insignia, un llavero morfoesfera, un steelbook que imita el cartucho de Game Boy, un código para descargar el juego original, la banda sonora, un libro de arte... Todo, por 69,99 €. Un botín por el que están llorando japoneses y americanos... por una vez.





YOSHIO SAKAMOTO

COCREADOR DE LA SAGA METROID Y PRODUCTOR DE SAMUS RETURNS

«Tras acabar el juego, puedes averiguar algo nuevo que nadie sabe aún»

Cuando empezaste a trabajar en el original, ¿imaginaste que se convertiría en un fenómeno? ¿Puedes compartir algún recuerdo de entonces?
Todavía era la época del amanecer de los videojuegos y nadie en mi equipo, ni siquiera yo, tenía aún mucha experiencia, así que todos trabajábamos juntos. Teníamos unos plazos ajustados, así que, para ser honesto, no tuvimos mucho tiempo para imaginar qué recepción tendría el juego. Todos los miembros del equipo teníamos el mismo espíritu que enraizó en Nintendo, el de querer hacer algo divertido que los usuarios disfrutaran. Creo que eso fue lo que nos encaminó al éxito.

***Metroid* es una de las sagas más queridas de Nintendo, pero una de las que menos entregas han tenido (N64 y Wii U no tuvieron). ¿Por qué?**
Si cuentas también la saga *Metroid Prime*, hemos lanzado cerca de diez juegos, así que no diría, realmente, que sean tan pocos lanzamientos. La razón de no lanzar entregas para Nintendo 64 o Wii U fue que, entonces, no se dieron las circunstancias.

¿Por qué un remake de *Metroid II*?
Metroid II cuenta una parte muy importante de la saga: el encuentro entre Samus y la cría de metroid. La historia tiene ya más de veinte años, y llevaba tiempo pensando que debía volver a contarla para que más fans la conocieran. Además, no estuve involucrado en el desarrollo de *Metroid II*, así que me atraía trabajar con MercurySteam y hacer un homenaje al original.

Desde GBA, no habíamos visto un *Metroid* puramente 2D. ¿Qué nuevos trucos os ha permitido plantear 3DS? ¿Y por qué 3DS, y no Switch?
Una de nuestras metas era crear un juego de *Metroid* que hiciera uso del 3D estereoscópico y las dos pantallas. Desde la época de DS, estaba interesado en hacer una entrega donde el mapa siempre estuviera desplegado y donde pudieras interactuar con la interfaz usando controles táctiles. Con 3DS, no sólo teníamos el 3D estereoscópico, sino también las especificaciones para dar un gran salto gráfico.

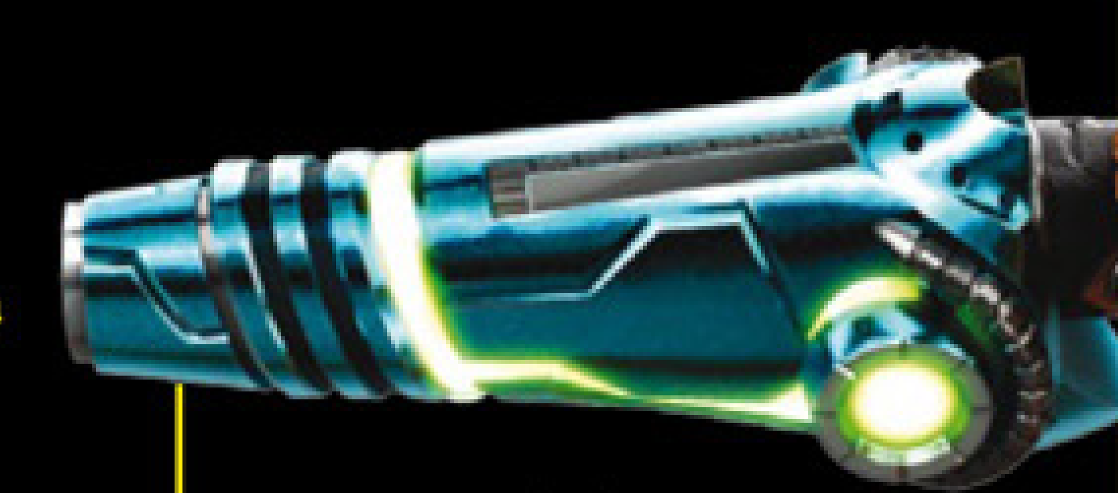
¿Cómo surgió la colaboración con MercurySteam para hacer el juego?
Justo cuando pensaba en hacer un remake de *Metroid II* para 3DS, oí que un estudio español llamado MercurySteam estaba interesado en hacer un remake de *Metroid Fusion*. Mercury ya había trabajado en entregas de *Castlevania*, lo que captó mi atención. Probé *Mirror of Fate* y sentí que el estudio tenía verdadera habilidad y buen gusto, así que fui a España para hablar con ellos en persona. Durante la visita, pude sentir la sinceridad que tenían hacia el desarrollo de juegos, así como su comprensión y el respeto hacia la saga *Metroid*, así que les pedí empezar a hacer prototipos.

La saga *Metroid* se les ha cedido a estudios occidentales como MercurySteam y Retro Studios. ¿En qué medida ha influido su visión en una serie japonesa como ésta?
Las perspectivas y los gustos occidentales proceden de diferencias en la cultura, incluida la del desarrollo de juegos, así que han servido para acentuar y sazonar la IP, e influir en el tono general. Sin embargo, sin un socio como MercurySteam, que tiene la habilidad y la finura para comprender los procesos de *Metroid*, no se podrían esperar grandes resultados.

***Metroid* siempre ha tenido historias profundas, pero, a veces, no a primera vista. ¿Qué podemos esperar desde el punto de vista narrativo?**
La historia de *Metroid II* es muy clara: Samus debe exterminar al mayor número posible de metroides de SR388. Esa parte es común con lo que ya sabe quien ha jugado al original, pero, en *Samus Returns*, después de acabar el juego, hay algo nuevo que puedes averiguar y que nadie sabe aún...

¿Tendrá *Samus Returns* alguna función online? ¿Podrían tener los modos online un sitio en la saga?
No habría tenido sentido aquí, pero eso no significa que los modos online no tengan valor para la saga *Metroid*. Es posible que pudiera haber un juego de *Metroid* en el que los modos online tuvieran una función con sentido.

¿Habrá alguna conexión entre *Samus Returns* y *Metroid Prime 4*?
No la hay, desafortunadamente. ■



Según nos contó Sakamoto, la BSO incluirá algunos remixes del original y de otras entregas, pero la mayoría de los temas serán nuevos.



JOSE LUIS MÁRQUEZ

DIRECTOR DE METROID: SAMUS RETURNS

«Como gran fan de la saga, mi sueño era desarrollar un Metroid»

Samus Returns es un remake de un juego de Game Boy. ¿Qué equilibrio ha habido entre ser fiel al original y libertad para añadir novedades?
Es una gran pregunta. No sólo se trataba de mantenerse fiel al espíritu del juego original, sino también de respetar el legado de toda la saga a la vez que se añadían novedades y se actualizaba la jugabilidad. Ése fue uno de los mayores retos del proyecto desde el principio. Queríamos que el juego se sintiera como una experiencia nueva.

¿Cuál ha sido el ciclo de desarrollo? ¿Ha sido "fácil" o habéis encontrado dificultades técnicas?
El juego ha estado en desarrollo unos dos años. En el aspecto técnico, queríamos que fuera tan apabullante como fuera posible, sin dejar de lado la jugabilidad que queríamos alcanzar.

¿Cómo ha sido la relación con Nintendo, en especial con Sakamoto?
Ha sido una gran experiencia: hemos aprendido mucho de ellos y no podríamos estar más agradecidos a Sakamoto-san por ser tan generoso y confiar en MercurySteam para desarrollar este juego. Como gran fan de la saga, mi sueño era desarrollar un *Metroid*, así que podéis imaginar la sensación cuando, de repente, te ves haciéndolo, trabajando con el legendario creador de la saga a la que jugaba de niño. Incluso a mitad del desarrollo, me preguntaba: "¿Está pasando de verdad?". Entonces, miraba a mi alrededor, veía a Samus en todas las pantallas del estudio y me decía: "No es un sueño; estamos haciendo un *Metroid*". En cualquier caso, llegar aquí no ha sido cuestión de suerte, sino el resultado de un duro trabajo durante muchos años, con mucha gente muy talentosa.

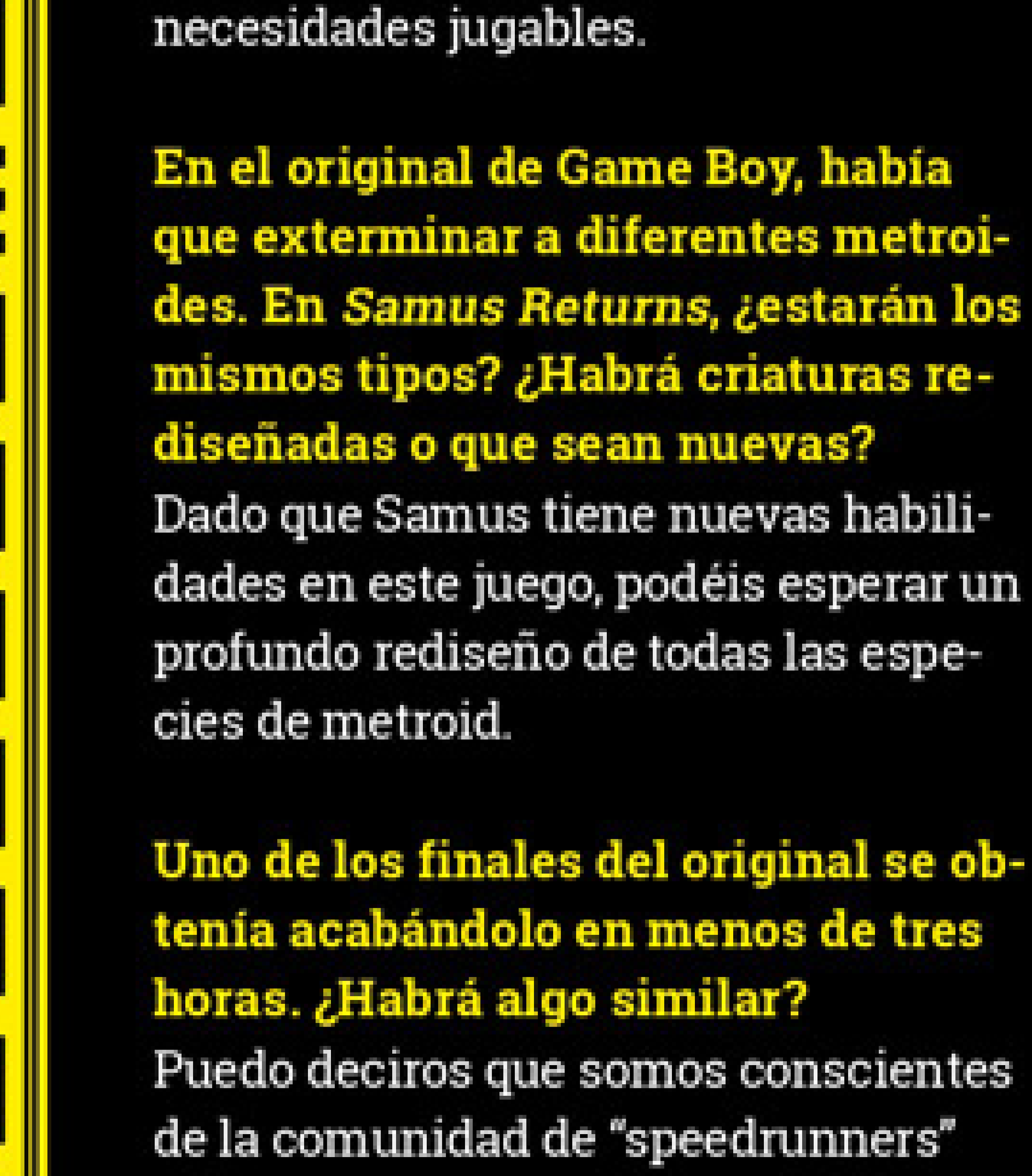
El mapa en _Metroid_ es clave. ¿Habéis añadido nuevas salas o áreas?
El juego tiene muchos elementos que no estaban en el original, así que tuvimos que modificar el mapa y añadir nuevas secciones para satisfacer las necesidades jugables.

En el original de Game Boy, había que exterminar a diferentes metroides. En _Samus Returns_, ¿estarán los mismos tipos? ¿Habrá criaturas rediseñadas o que sean nuevas?
Dado que Samus tiene nuevas habilidades en este juego, podéis esperar un profundo rediseño de todas las especies de metroid.

Uno de los finales del original se obtenía acabándolo en menos de tres horas. ¿Habrá algo similar?
Puedo deciros que somos conscientes de la comunidad de "speedrunners" de la saga, y no nos hemos olvidado de ella. Creo que encontrarán el juego muy desafiante, en ese sentido.

El original era monocromo. ¿Cómo se ha planteado la dirección artística? ¿Habéis tenido libertad o Nintendo dio las líneas maestras?
Primero, imaginamos un planeta que fuera rico en recursos naturales, con profundidades únicas, visualmente sorprendente y lleno de vestigios de la civilización Chozo. Para encajar esos elementos en el juego, tuvimos que imaginar cómo establecieron los Chozo su colonia en SR388 y cómo gestionaron sus recursos. También queríamos mostrar la inmensidad de las cavernas y el pasado glorioso de la civilización Chozo, concediéndole un sentido de la grandeza y la profundidad. Todos los dibujos iniciales se hicieron con esos elementos clave en mente, sabiendo que la sensación que queríamos transmitir se incrementaría gracias al 3D estereoscópico.

Castlevania: Mirror of Fate ofreció uno de los mejores efectos 3D vistos en la consola. ¿Ha sido una prioridad aquí o, con New 2DS XL a la venta, Nintendo estaba más interesada en el detalle gráfico?
Por supuesto, *Samus Returns* no se queda corto al respecto. Obviamente, las versiones con 3D estereoscópico ofrecen un extra, pero el juego se ve y rinde igual en todos los modelos. Los juegos que desarrollamos en MercurySteam son conocidos por su gran calidad visual, y los fans lo piden. En *Metroid*, usamos nuestro conocimiento del hardware de 3DS para, incluso, técnicas de postprocesado de la imagen. Creo que el resultado es sorprendente y los vídeos no le hacen justicia: tienes que ver el juego corriendo en tu consola. ■



PUBLI

¡TÚ ANTES M



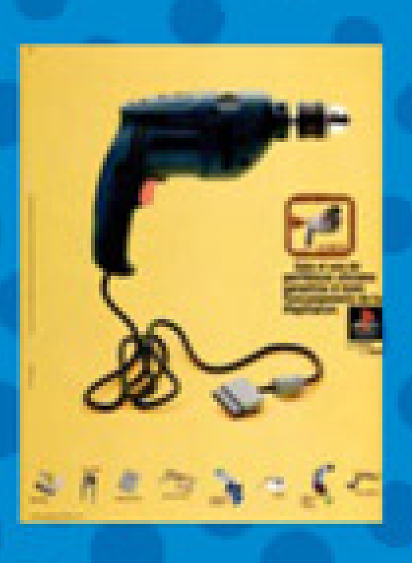
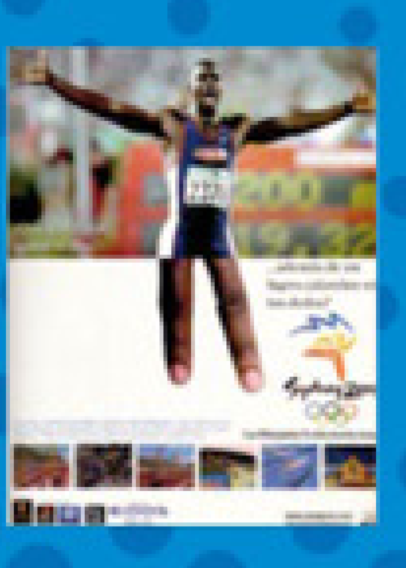


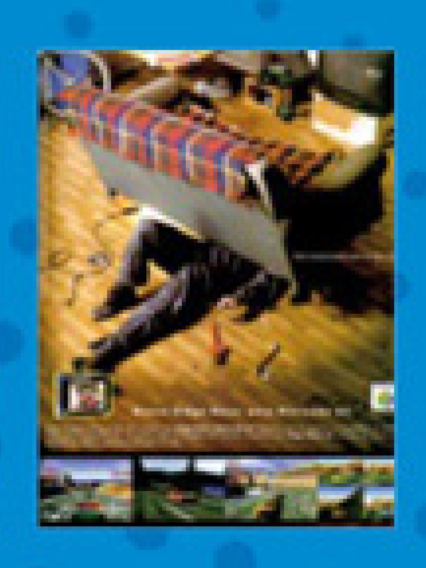
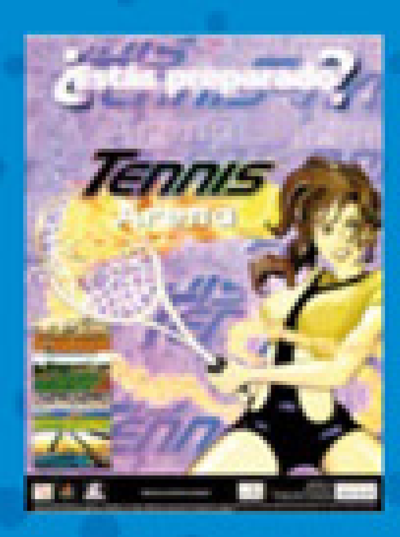


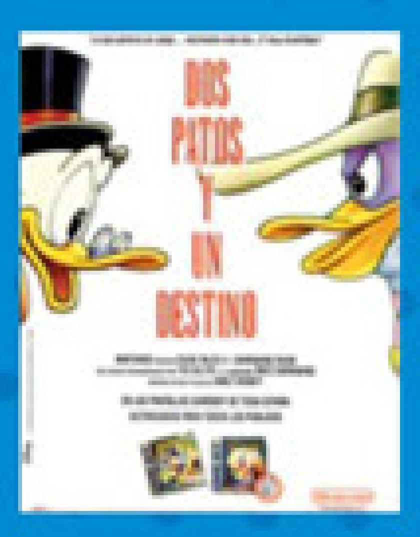


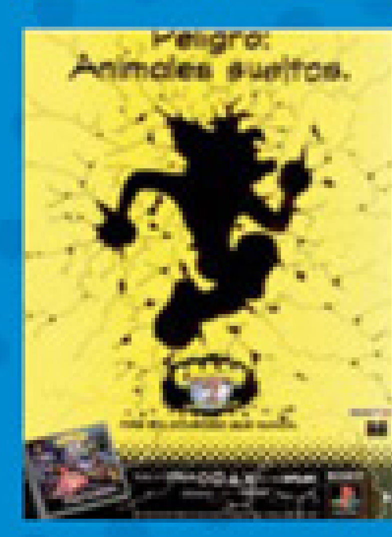


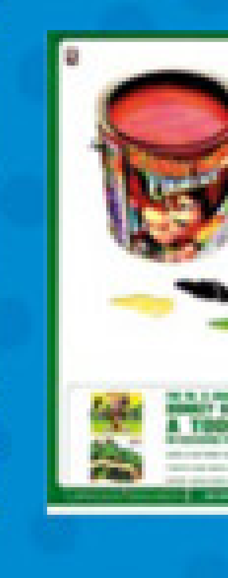






CIDAD

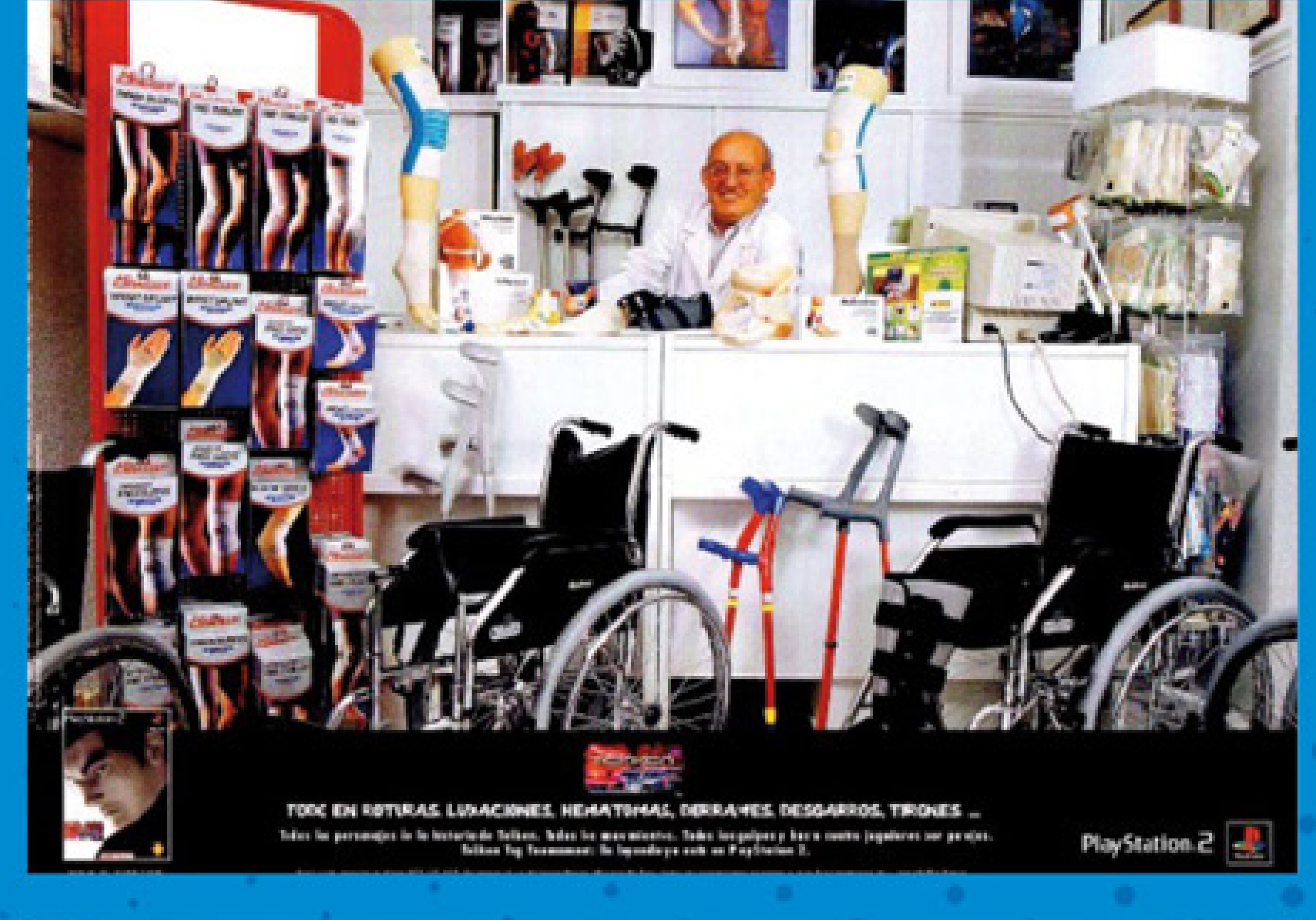
IOLABAS!

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Simpatía, ingenio, color, dobles sentidos... Antaño, los anuncios de videojuegos eran geniales, aunque también tenían su lado oscuro en forma de machismo.

Seguro que, el mes pasado, os despertamos la vena nostálgica rememorando los lemas que acompañaban antaño a las consolas, las pullas entre compañías o lo transgresoras que podían llegar a ser las publicidades de videojuegos. Pues bien, este mes, en la segunda y última parte del serial, os traemos un porrón de anuncios aún mejores, muchos de los cuales os harán maldecir a los sosos, aburridos y genéricos creativos publicitarios de hoy. No obstante, hemos querido empezar por una vertiente polémica que es mejor que haya desaparecido, como es la de los anuncios de trasfondo sexual, reducidos, a menudo, a convertir a las mujeres en objetos.

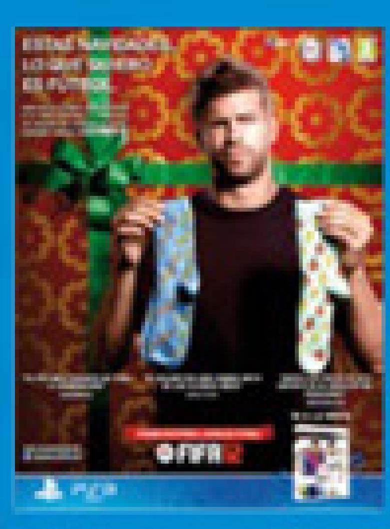
En los bloques sucesivos, podréis encontrar publicidades que bromean con numerosos asuntos, juegos de palabras, dobles sentidos o algunos anuncios adaptados a la iconografía española que seguro que os traen gratos recuerdos. Muchos tienden a exagerar con la frase hecha de que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero, en el caso del marketing de videojuegos, es evidente que es así. Hoy en día, es casi inconcebible ver piezas como las de los 90 o principios del nuevo milenio, porque la publicidad se ha volcado en ámbitos audiovisuales como Youtube, porque las redes sociales tienden a sacarle punta a todo, porque los creativos andan escasos de ideas... Es una lástima. ■







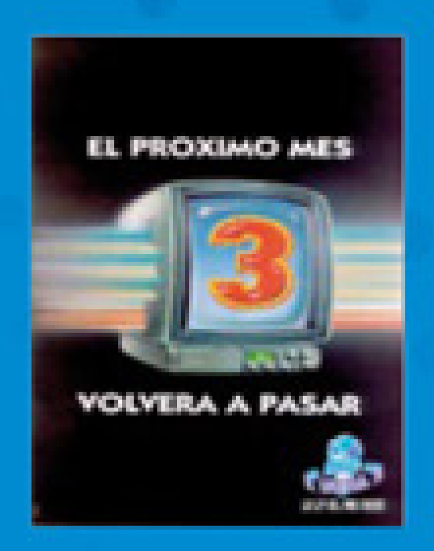
















INSINUACIONES SEXUALES



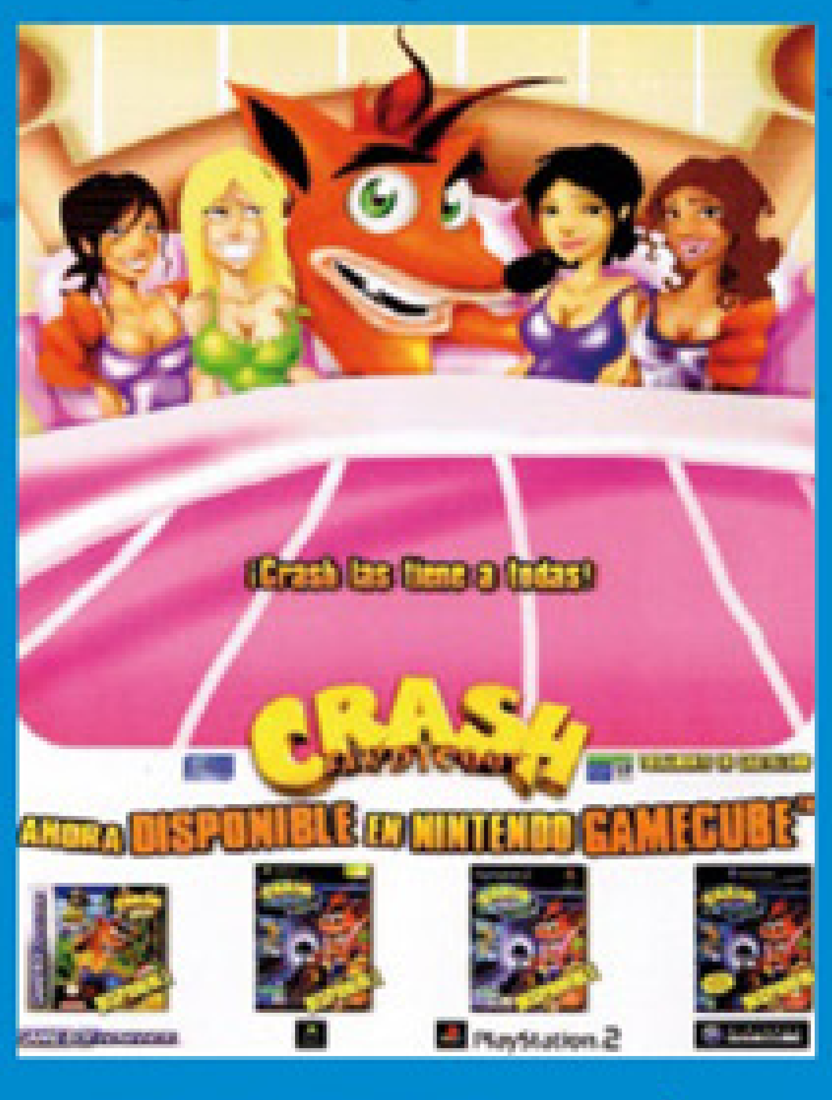
▲ SATURN + TOMB RAIDER. Lara Croft, con su busto poligonal, se convirtió en un mito erótico desde su primera aventura (muchas portadas de HC dan fe), y este pack de Saturn con el juego venía acompañado de este mensaje: "Va a ser muy difícil volver a ver una chica como ésta, en tan buena compañía y por tan poco".



▲ TEKKEN 4. Dentro de las publicidades sexistas, ésta del juego de lucha de Namco tenía un pase, gracias a su divertido enfoque. Con el lema de que "la vida es pura lucha", se asoció el típico mensaje que suena al principio de cada combate ("Round 2, fight") con lo complicado que resulta desabrochar un sujetador.



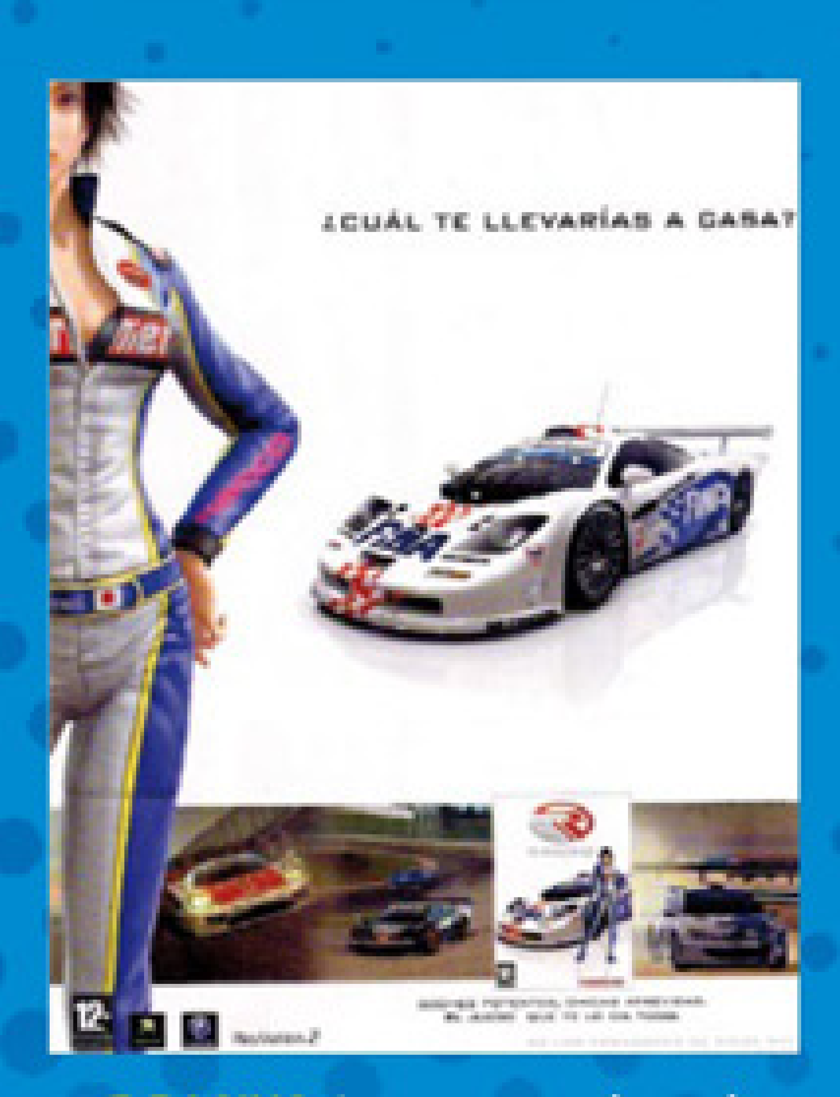
▲ SONIC R. Este anuncio comparaba el deseo de tener este juego de velocidad de Saturn con otro más carnal: "Sólo hay una cosa que desees tanto en 3D, pero, de momento, no puedes jugar con ella en el salón de tu casa".



▲ CRASH BANDICOOT. La que fuera mascota oficiosa de PlayStation acabó llegando a otras consolas, tras adquirir Activision sus derechos. "¡Crash las tiene a todas!", se decía, con el marsupial metido en la cama con cuatro chicas.



◀ DEAR OR ALIVE 2. Si hay una saga que ha explotado la voluptuosidad de sus luchadoras hasta el extremo, ésa es, sin duda, ésta de Tecmo. En este anuncio de su segunda entrega para Dreamcast, podíamos ver a Kasumi en bikini, acompañada de un mensaje picantón: "¿No es lo suficiente para ti?".



▲ R RACING. Las carreras de coches han tenido siempre un tono machista, con sus azafatas. "Coches potentes y chicas atrevidas: el juego que te lo da todo. ¿Cuál te llevarías a casa?". Eso se preguntaba este cartel de Namco.



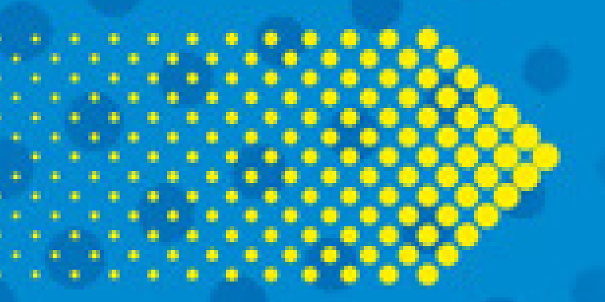
▲ GUMBALL 3000. En la generación de PlayStation 2, Xbox y Gamecube, fueron muchos los arcades de velocidad que trataron de darse a conocer de la mano de chicas cañón, como ésta embutida en un mono de látex.



▲ SEGA TOURING CAR. He aquí una petición de testosterona. Aparte del mensaje principal, en pequeño, se leía esto: "Para ganar, tendrás que echarle algo que no se consigue en la autoescuela: grandes dosis de valor".



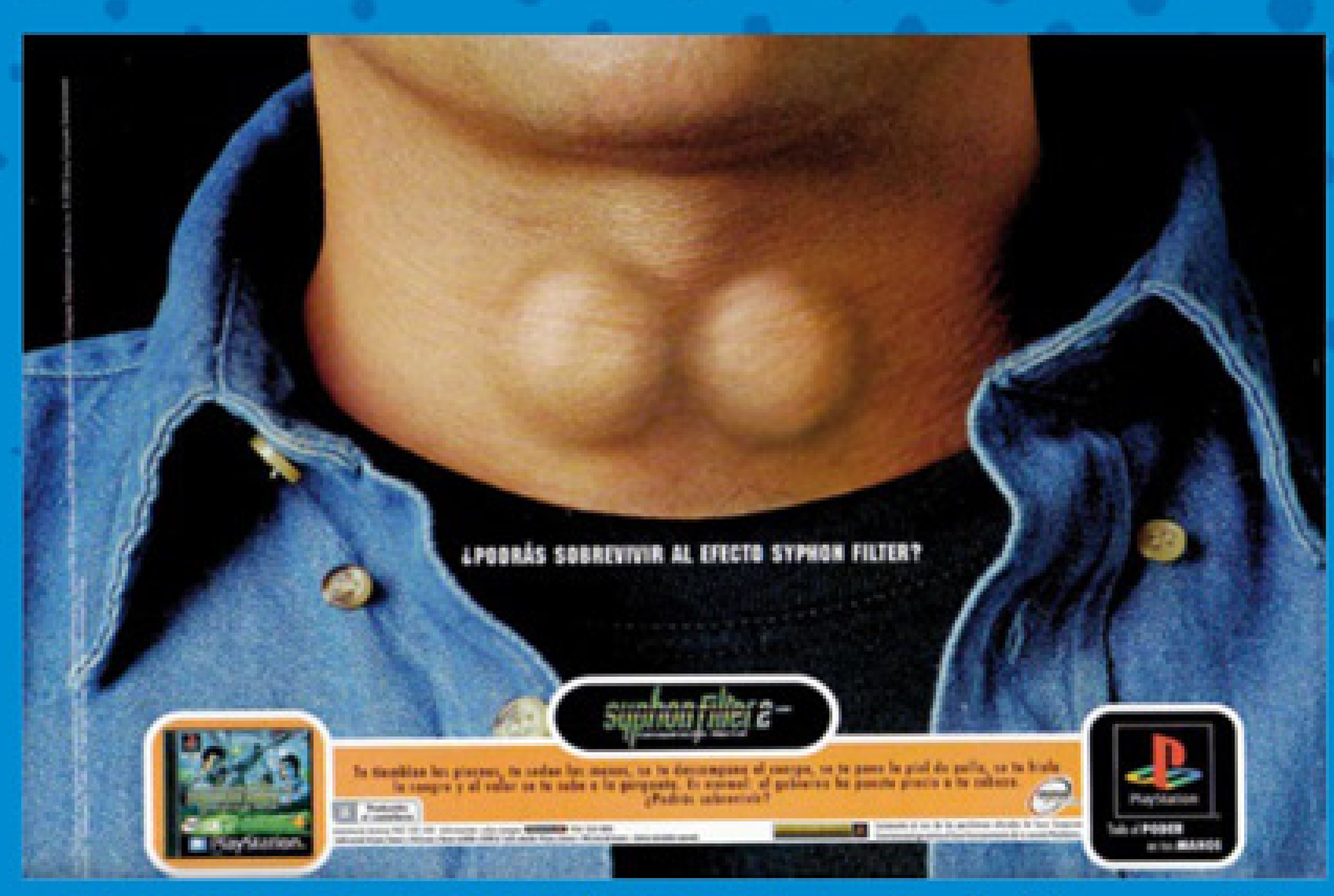
▲ STUNTMAN. "Afrontémoslo: ¿Quién quiere salir con un hombre que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?". Esta petición de hombría venía acompañada de una rubia con un bikini del Tío Sam.



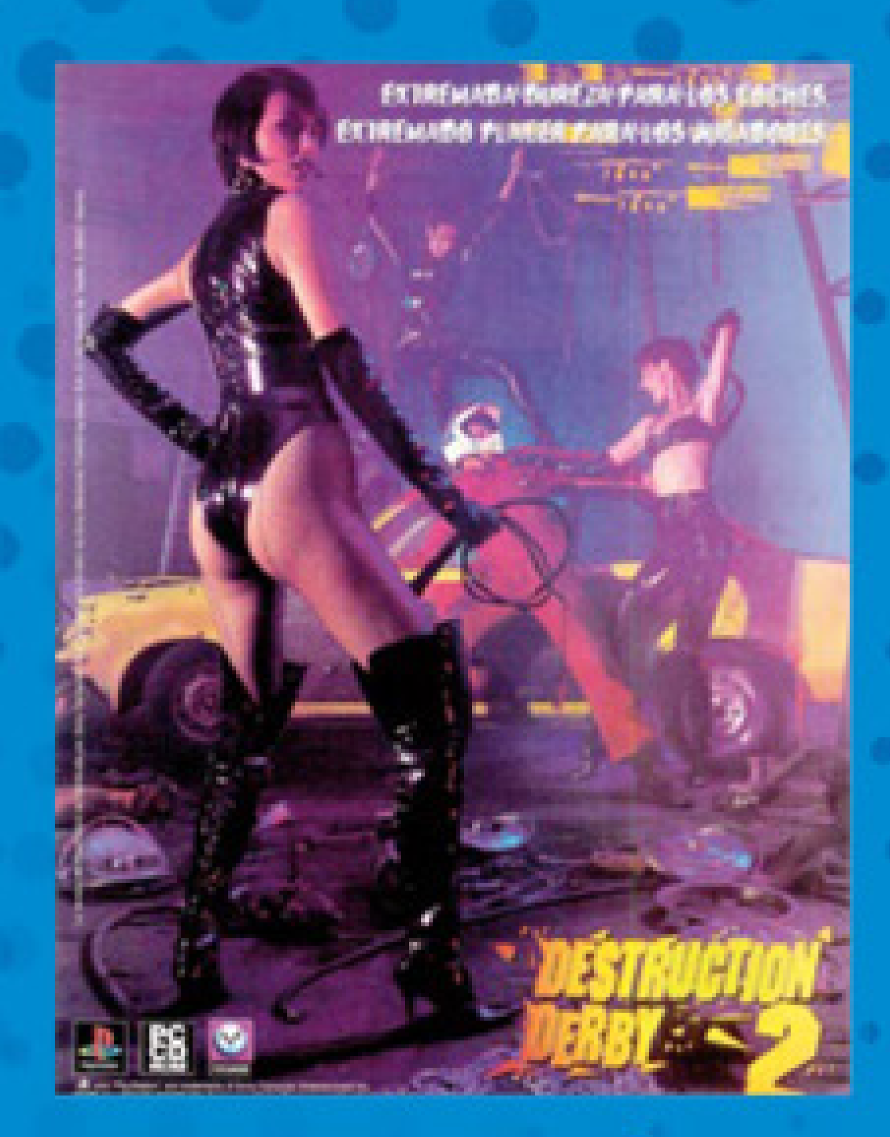
La industria de los videojuegos ha sido siempre bastante machista, y eso se observa en muchas publicidades antiguas enfocadas exclusivamente al público masculino. Lara Croft fue un icono erótico hasta hace nada, y no fueron pocos los juegos que echaron mano de chicas atractivas para llamar la atención, aunque estuvieran traídas por los pelos, a veces con mensajes muy gratuitos. No faltaban tampoco las referencias testiculares para ejemplificar ciertas ideas. Eso ya no se ve hoy día.



▲ **AUTO MODELLISTA.** Este peculiar arcade de velocidad de Capcom, que apostó por un estilo visual de cel shading, se marcó esta publicidad tan gratuita, en la que un póster del propio juego tapaba estratégicamente a varias chicas en paños menores y a alguna que, directamente, estaba como Dios la trajo al mundo.



▲ **SYPHON FILTER 2: CONSPIRACIÓN MORTAL.** Asociar el miedo a una subida de testículos es algo habitual. "Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta". El mensaje en pequeño era sutil, pero no así la imagen.



▲ **DESTRUCTION DERBY 2.** "Extremada dureza para los coches y extremado placer para los jugadores". Vinculándolo a la destructiva jugabilidad, este anuncio era una oda al masoquismo, "femme fatale" con látigo incluida...



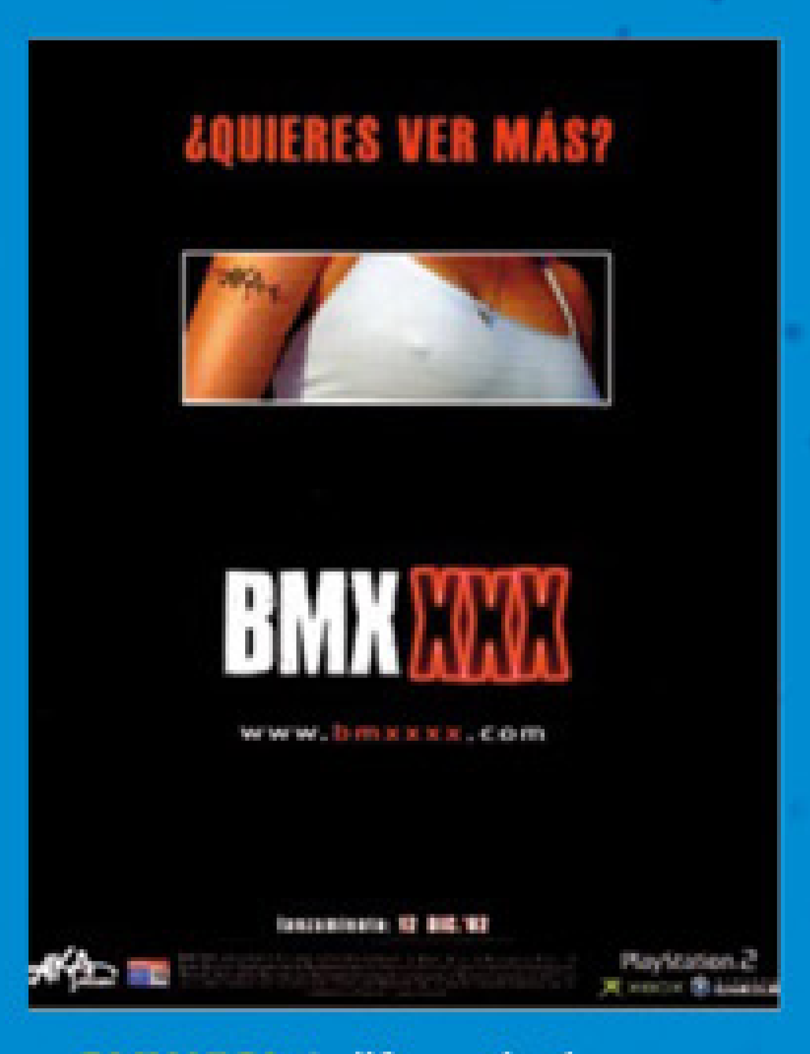
▲ **F1 RACING CHAMPIONSHIP.** "A veces, me pregunto si mi marido es realmente piloto de Fórmula 1", se preguntaba esta chica mientras pasaba la aspiradora. Para rematar, esto: "Esta simulación va a confundir a más de una".



◀ **TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT.** Esta publicidad jugaba con el doble sentido de su lema en inglés. "Lara's back" significa tanto "Lara está de vuelta" como... "el trasero de Lara", así que a alguien se le debió de ocurrir que era buena idea mostrar sus posaderas en primerísimo plano y olvidarse de su cara.



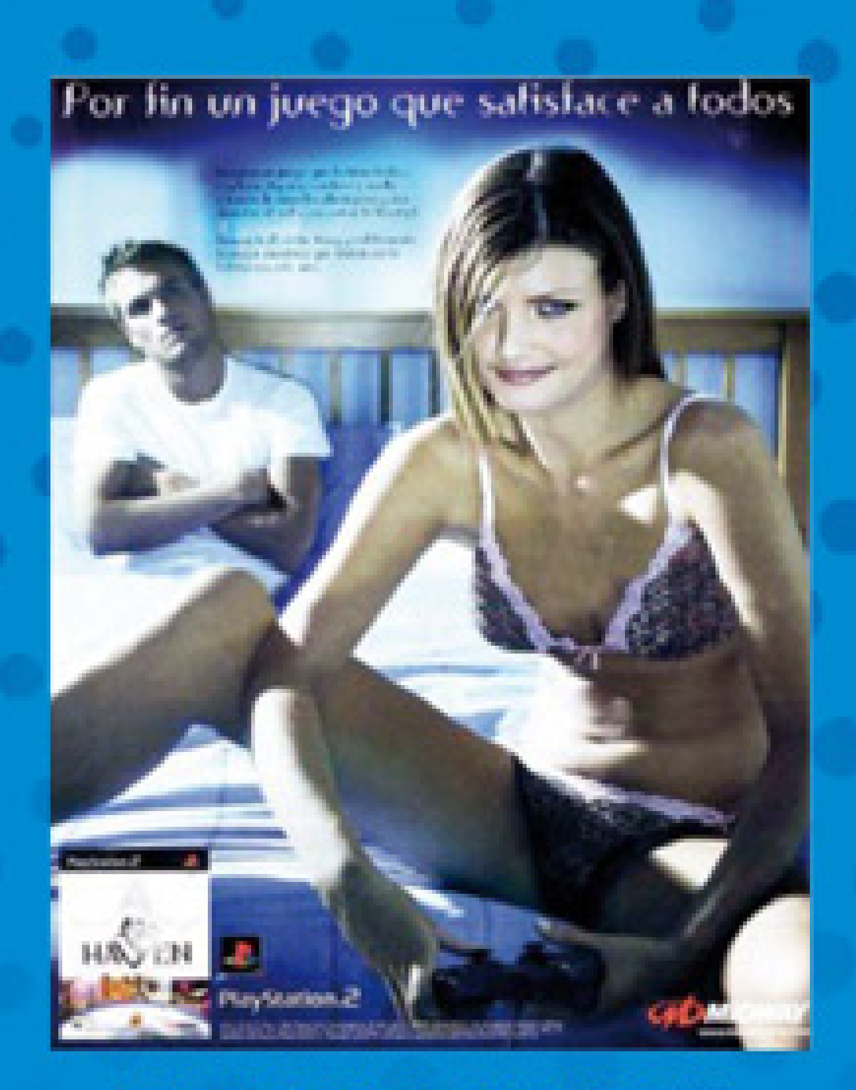
▲ **DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL.** Tecmo llevó más allá el tono sexual de su saga estrella con este spin-off de voley playa, en el que las féminas iban ataviadas con bikinis para mostrar aún más cacho.



▲ **BMX XXX.** A diferencia de otros, este juego sí puede decir que su publicidad sexual era representativa del producto, pues había vídeos de strippers y el editor de personajes admitía las mujeres a pecho descubierto.



▲ **MANAGER DE LIGA 2003.** Además de simular un orgasmo, se hacía una referencia al matrimonio: "Siempre junto a tu equipo, en las penas y en las alegrías, en la salud y la enfermedad, en la pobreza y en la riqueza...".



▲ **HAVEN: CALL OF THE KING.** "Posiblemente, la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año". Así se promocionaba este juego, con una chica en lencería haciendo esperar a su chico de brazos cruzados.

SIMPATÍA SIN PAR



▲ THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME / GOLDEN EYE 007. Nintendo presumió de algunas exclusivas, elegidas como mejores juegos de su año, con este tipo de anuncios, en los que se recordaba que hacía falta una N64 para jugarlas. De nada servía meter el cartucho en "periféricos" como walkmans o tostadoras.



▲ TEKKEN 4. El juego de Namco para PlayStation 2 no sólo tuvo el anuncio del sostén, sino también este otro, unisex, en el que se relacionaba el grito de inicio de los combates con una de las tareas del hogar más sacrificadas: planchar la ropa. Lo bueno es que, al menos, el paso de lavar y tender ya estaba superado.



▲ BUBSY. He aquí a un personaje puesto a caldo por su propia compañía. Al menos, se defendía en su bocadillo: "Juega con el gato más simpático, guapo, maravilloso, veloz, valiente... ¡Por favor, los autógrafos, de uno en uno!".



▲ YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3. La revista del corazón "Chau" (una parodia de "Hola") copaba este anuncio, en el que Yoshi abría las puertas de su casa y rompía su silencio: "Mario me debe parte de su éxito".



◀ KIRBY'S DREAM LAND 2. Aquí, se puede ver a un pobre padre con cara de estreñido que ha sido atado de pies y manos por su propio hijo. ¿El motivo? Haberle quitado el nuevo *Kirby* para Game Boy. Así, seguro que aprendió a no jugar con la ilusión de un niño.



▲ ASTÉRIX Y OBÉLIX. Nadie se había parado nunca a pensar en el sufrimiento de los jabalíes que se zampaban los galos de esta saga... hasta que vimos a este cerdito, que pedía ayuda para no acabar devorado.



▲ SUPER METROID / METROID II. Estas mujeres empezaron estos juegos en 1994 y, en 2050, seguían en ello. Una "no besó nunca a un chico", otra "se perdió la selectividad" y la última "nunca fue invitada a una fiesta".

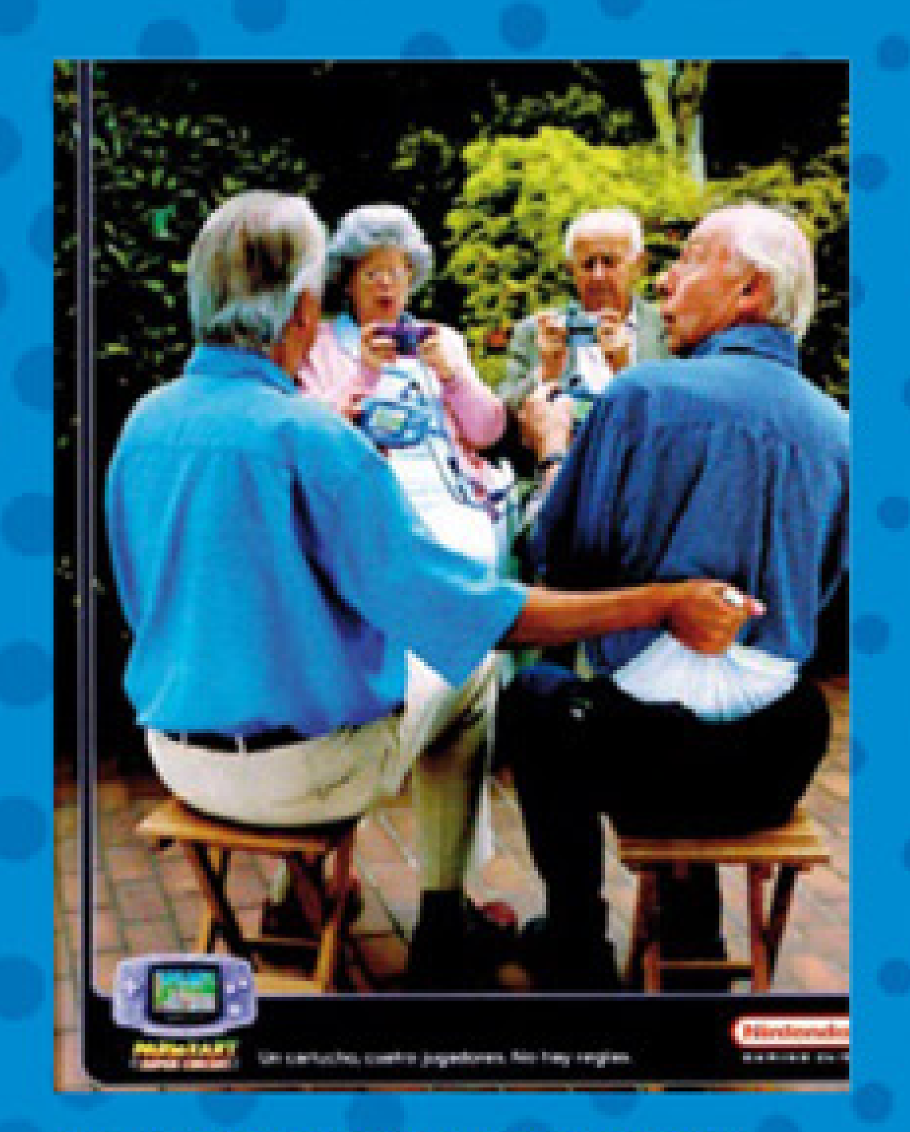


▲ THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME. Viendo la que se le venía encima, Ganon ya buscaba nuevo empleo en este anuncio, instando a Shigeru Miyamoto a abstenerse. "Muy pronto, Zelda estará en la calle".



▲ MARRANOS EN GUERRA. Así quedaban los protagonistas porcinos de este juego bélico. "¡Vamos a trinchar un poco de lacón! Gana la guerra o conviértete en mercancía de charcutería. ¡Lucha como un marrano!".

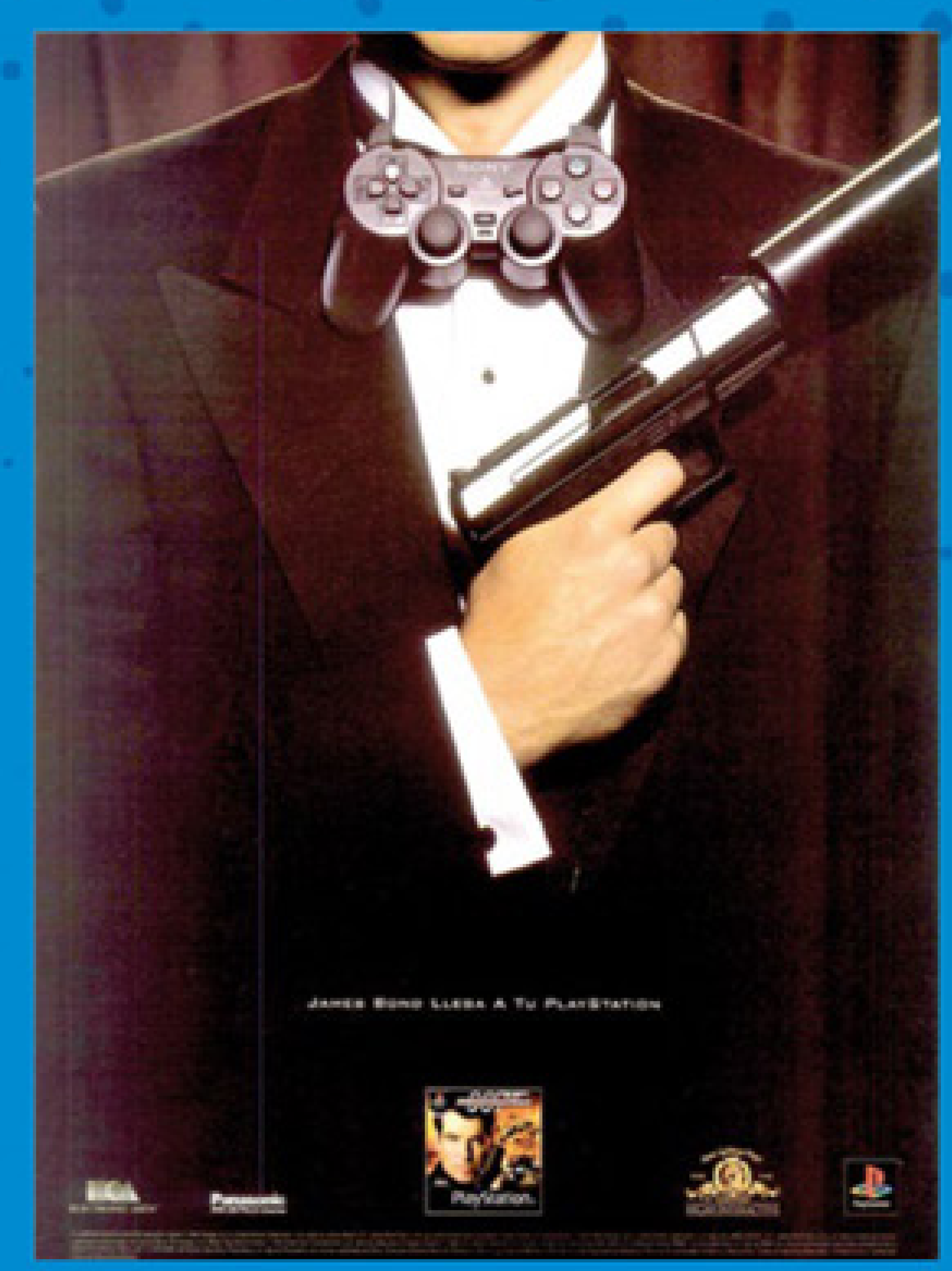
La letra, con humor entra. No hay ningún recurso mejor que la simpatía para hacer que una publicidad cale entre el público de todas las edades, y las compañías nos han deleitado a lo largo de la historia con infinidad de anuncios graciosos capaces de sacar una sonrisa hasta al más cascarrabias. Humor absurdo, parodias, parecidos razonables, frases hilarantes, personajes que se ríen de sí mismos, preocupantes premoniciones... Todo vale en el humor, con la ventaja de que hay mucho margen de actuación para no molestar a los "pieles finas" ni meterse en berenjenales.



▲ MARIO KART: SUPER CIRCUIT. ¿Quién dijo que los videojuegos eran cosa de niños? Aquí, cuatro ancianos se hacían la puñeta usando el cable Link de Game Boy Advance. No contento con liarse a caparazón limpio, uno optaba por tirar del calzón a otro.



▲ VIRTUA FIGHTER 4. "El verdadero maestro sólo se enfrenta a oponentes que merecen la pena". Según la cuarta entrega de la saga pionera de la lucha tridimensional, que un perro se te enganche a la entrepierna no es motivo suficiente para perder la concentración.



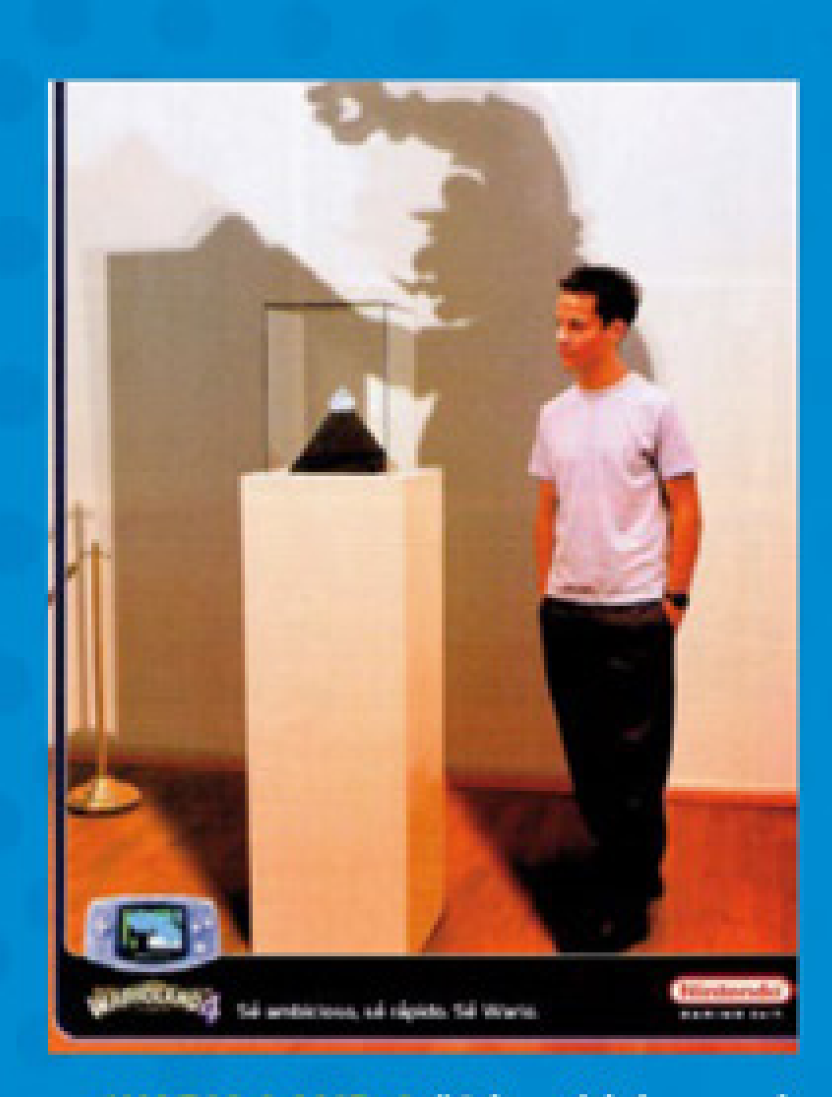
◀ 007: EL MAÑANA NUNCA MUERE. James Bond es uno de los personajes más elegantes del cine de acción, así que, para promocionar un videojuego inspirado en una de sus películas, nada mejor que sustituir su pajarita por un Dual Shock negro.



◀ APE ESCAPE: LA INVASIÓN DE LOS MONOS. No sólo Los Simpson predijeron que Donald Trump haría carrera política. Este juego de PlayStation ya previó, allá por el lejano 1999, que alguien como él podía acabar ocupando la Casa Blanca si nadie lo remediaba...

SUPER SMASH BROS. La primera entrega del spin-off de lucha entre personajes de Nintendo llegó acompañada de publicidades como ésta, en la que Donkey Kong, Samus, Mario, Fox, Yoshi, Pikachu, Kirby y Link aparecían vendados de los pies a la cabeza. ▶





▲ WARIO LAND 4. "Sé ambicioso, sé rápido, sé Wario" era el lema de este juego de GBA, cuyo anuncio advertía del sombrío riesgo de convertirse en ladrón si uno se acercaba demasiado a un diamante metido en una urna.



▲ SONIC ADVENTURE. Uno de los títulos de la hornada inicial de Dreamcast llegó acompañado de este anuncio, que instaba a cuidarse de intentar correr como Sonic. El texto pequeño presumía ya de los 60 fps.



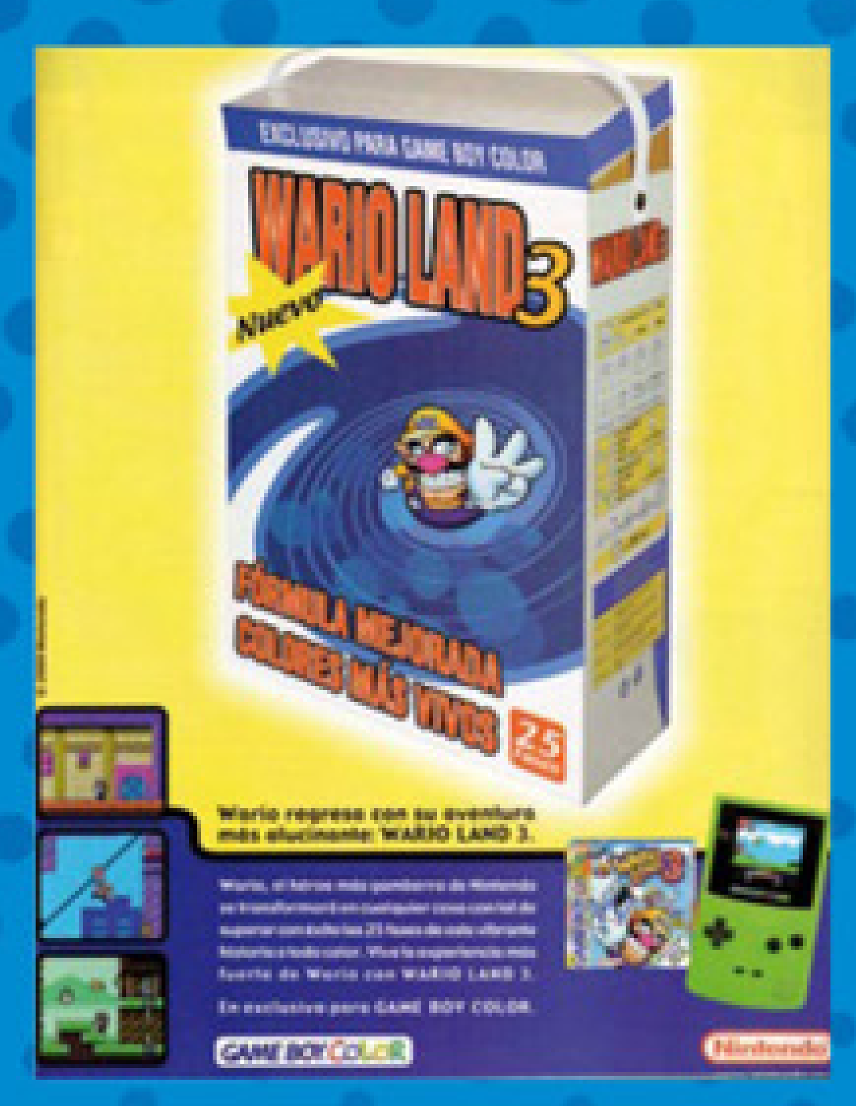
▲ SOUL CALIBUR 2. Estos dos hombres trajeados se enfrentaban empuñando una ristra de longanizas y una planta, en vez de con armas blancas. Pese a su potencia, un asterisco avisaba de su no inclusión en el juego.



▲ F-ZERO GX. Años antes de que Usain Bolt nos deslumbrara, este arcade de GameCube ya nos enseñó lo que era la velocidad. ¿Se considerará dopaje tecnológico ponerse dos naves supersónicas por zapatillas?

DOBLES SENTIDOS

Jugar con la ambivalencia léxica, retorciendo las palabras o asociando determinados mensajes con determinadas imágenes y temáticas, se tradujo en muchas publicidades para el recuerdo, con referencias al fútbol, la ciencia, la medicina, la distinción de sexos, el lavado de ropa...



▲ **WARIO LAND 3.** Los anuncios de detergente siempre hacen hincapié en el tema de los colores, así que Nintendo abrazó esa idea para ilustrar el gran aprovechamiento que hacía este juego de una consola como Game Boy Color, con su "fórmula mejorada".



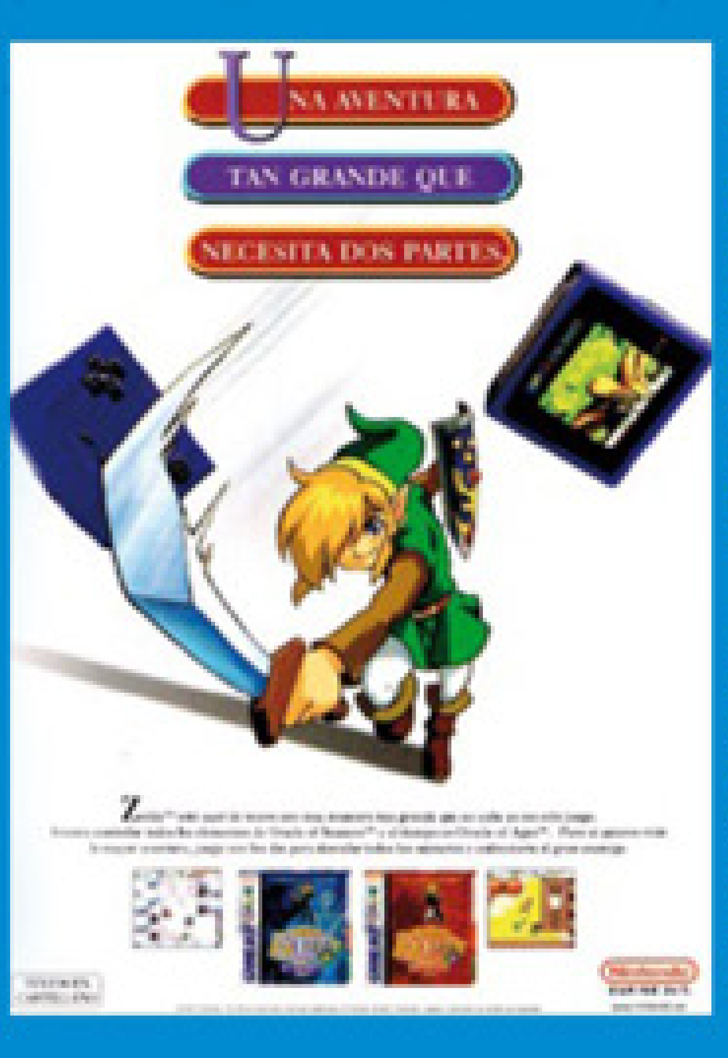
▲ **SUPER KICK OFF.** Aunque no hay una referencia explícita, seguro que Diego Armando Maradona inspiró este anuncio con su "Mano de Dios" en el Mundial de México 1986. "Ahora, los goles los marcarás con la mano, a los mandos de tu Sega Master System II".



◀ **DARK SOULS.** La edición *Prepare to Die* de este juegazo vino acompañada de esta publicidad, en la que una mujer se veía sorprendida en la sala de espera de un quirófano por dos caballeros que aguardaban turno para ser los siguientes en morir ("otra vez, y otra vez, y otra vez...").



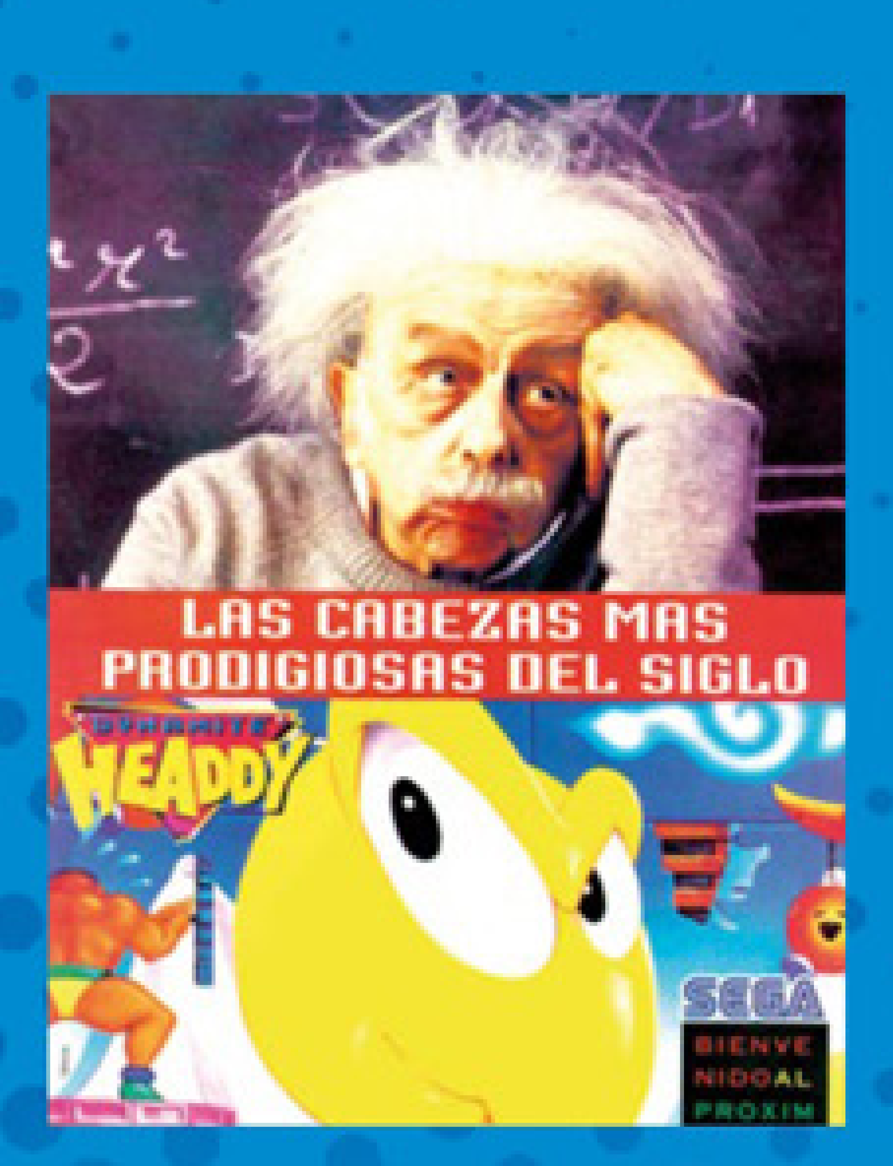
◀ **DRACULA.** Un juego sobre el personaje de Bram Stoker no sería nada sin sangre, así que, en este anuncio, se buscaban donantes generosos. "Basado en la escalofriante película, te atacará directamente a la yugular", se afirmaba.



◀ **ZELDA: ORACLE OF SEASONS / ORACLE OF AGES.** Game Boy Color recibió dos entregas simultáneas de *Zelda*, una basada en las estaciones y otra en los viajes temporales. "Una aventura tan grande que necesita dos partes" fue el lema escogido.



◀ **BANJO-TOOIE.** Tras formar tándem en *Banjo-Kazooie*, en esta secuela el oso y el ave separaban sus caminos. Aprovechando que el primero era macho y la segunda hembra, se ejemplificó esa idea con la de los baños separados por sexo.



▲ **DYNAMITE HEADDY.** En una conveniente asociación de ideas, Sega comparó al cabezudo protagonista de este plataformas de los años 90 con Albert Einstein, autor de la teoría de la relatividad varias décadas antes. Dos "cocos".



▲ **DEAD OR ALIVE.** "El cura de mi barrio, a menudo, me decía: Hijo mío, siempre es mejor dar que recibir". Con este ingenioso juego de palabras, se promocionaba la primera entrega de la longeva saga de lucha de Tecmo".



◀ **POWER RANGERS: THE MOVIE.** El conocido teorema de que la energía ni se crea ni se destruye (sólo se transforma) inspiró la publicidad de este beat'em up protagonizado por los famosos personajes de los 90 y sus zords. ¡A metamorfosearse!

SPAIN IS DIFFERENT

Cada país es un mundo, y en el nuestro tuvimos algunas publicidades adaptadas de lo más divertidas, ya fuera usando expresiones del imaginario popular, haciendo proclamas políticas, tirando de famosos... Hubo muchas más, pero aquí tenéis algunas de las más legendarias.





◀ **DONKEY KONG COUNTRY.** "Mientras unos se ganan la vida haciendo el fistro... adivina qué gorila llegará a ministro". La referencia a Chiquito de la Calzada, para hacerla rimar con el cargo político (y para reírse veladamente de Mega Drive), sigue siendo una genialidad más de veinte años después.

JET SET RADIO. Uno de los juegos más sorprendentes de Dreamcast estuvo acompañado en España por esta publicidad. Aprovechando la ambientación grafitera, se reivindicaba la soberanía de Gibraltar con una pintada sobre el Palacio de Buckingham. ▶





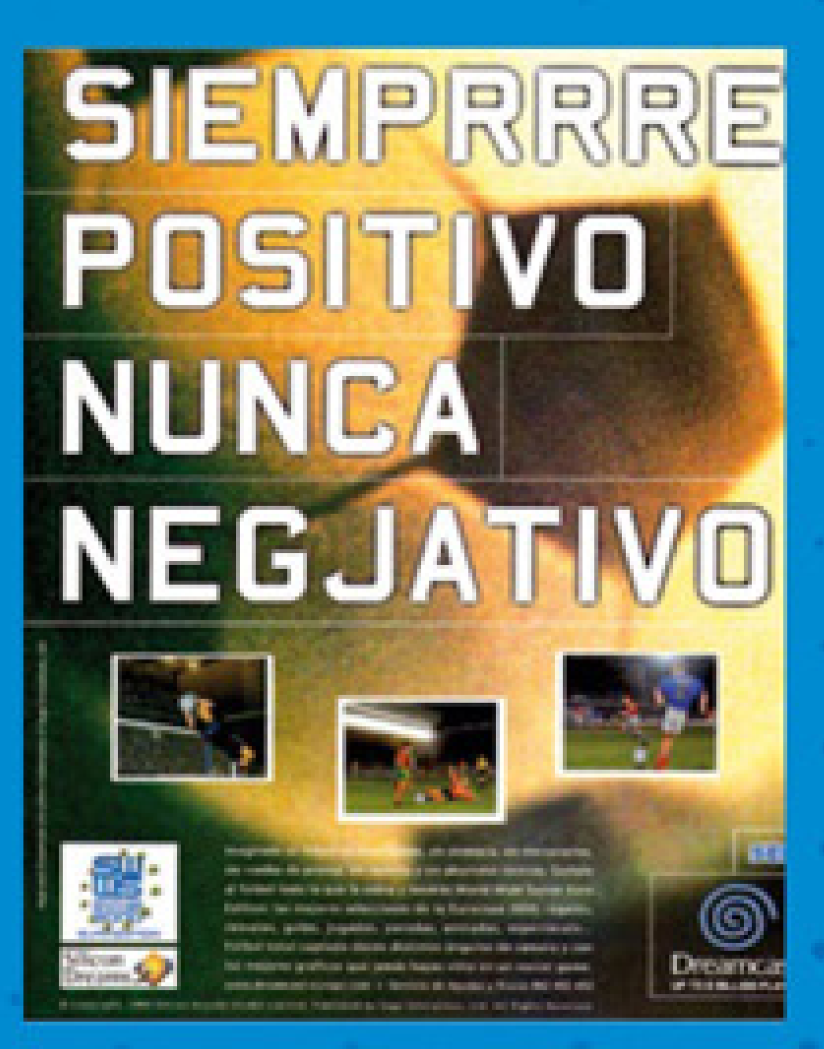
▲ **THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK.** Para celebrar el lanzamiento del primer *Zelda* en español, se le puso a la espada kokiri una etiqueta de "fabricada en Toledo", ciudad famosa por su acero.



▲ **NBA 2K.** "Para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo, ya no tienes que medir 2,50 y ser americano". Así se presentaba en Dreamcast la primera entrega de una de las mejores sagas deportivas de la historia.



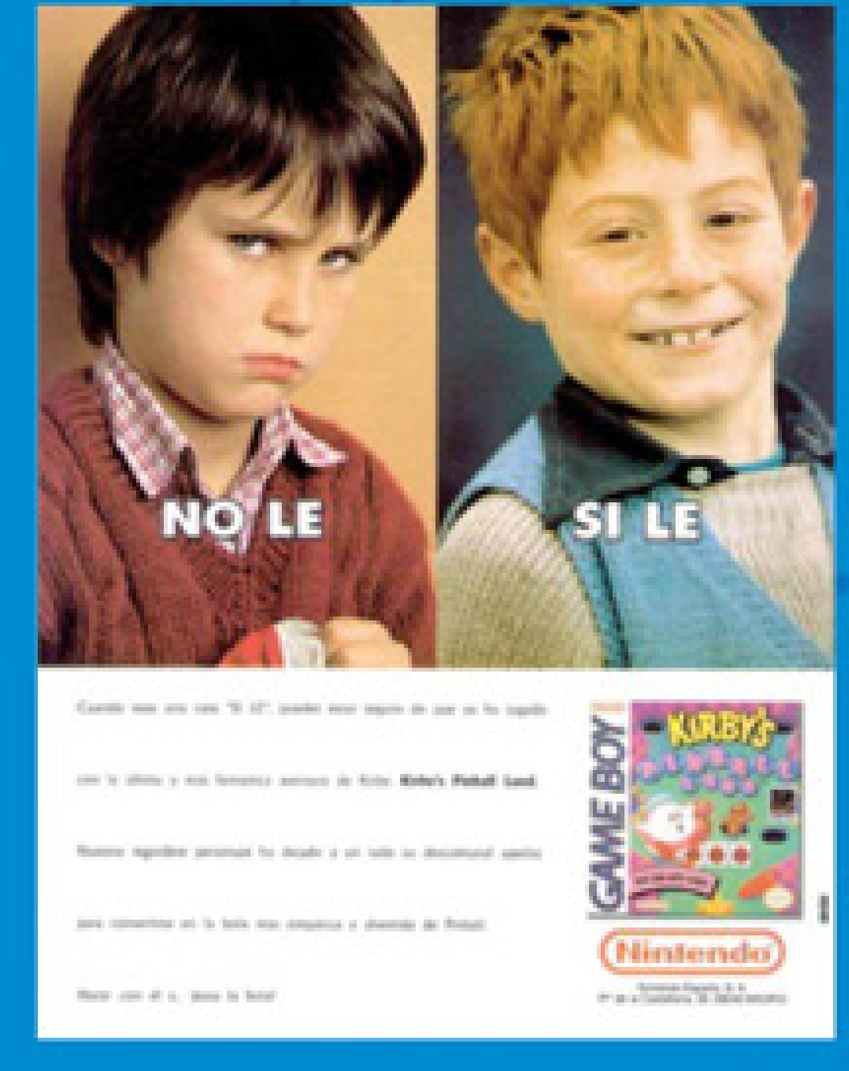
▲ **PC FÚTBOL 4.0.** Una de las sagas más recordadas del software patrio tiró de un futbolista-comentarista foráneo como Michael Robinson para ganar peso. "La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades".



▲ **SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000.** La famosa frase que Louis van Gaal, exentrenador del Barça, le espetó a un periodista en una rueda de prensa inspiró esta publicidad, aunque invirtiendo sus polos opuestos.



▲ **RESIDENT EVIL.** Así se anunciaba la versión para Saturn del survival horror de Capcom: "Imagínate cómo tienen que ser las imágenes más fuertes de *RE* para que hayan sido censuradas. O mejor no te lo imagines y píllatelo ya".



▲ **KIRBY'S PINBALL LAND.** La cantinela para determinar si ya se tenía un cromo o no inspiró este anuncio. "Cuando veas una cara 'sí le', puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby".



◀ **ELECTRONIC ARTS.** Seguro que siempre os habíais preguntado qué aspecto tenía el Tato. Pues EA nos sacó de dudas con estas ofertas para juegos como *Mirror's Edge*, *FIFA 09* o *Dead Space*: era un señor mayor con bastón y feliz como una perdiz.



SNES Mini reproduce, a tamaño reducido, el diseño de la consola original. Esta vez, no habrá que peregrinar en busca de un mando extra: el pack incluye dos mandos y el cable HDMI.

Por **Bruno Sol**
@YeOldeNemesis

SNES Mini ¡QUÉ GRANDE ERES, PEQUEÑA!

Repasamos los 21 juegos que traerá en memoria

No llegará a las tiendas hasta el 29 de septiembre, pero nosotros ya la hemos probado, incluidos sus veinte clásicos y el juego inédito que atesora en su interior.

La mítica SNES reaparece, a escala reducida, con dos mandos y veintiún clásicos en memoria. La consola, que ya hemos probado, despliega un menú igual al de NES Mini y la misma calidad de imagen y sonido, vía HDMI, que nos dejó sin respiración el año pasado.

De nuevo, nos dejará elegir entre tres formatos de imagen: Televisor antiguo (que emula, a través de un filtro, la imagen de las teles de tubo), 4:3 y Resolución original. También recupera una de las mejores funciones de NES Mini: la posibilidad de guardar partida, en cualquier punto, y conservarla en diferentes slots. Las versiones de los juegos son las lanzadas originalmente en EE.UU. Esto nos permitirá olvidarnos de las temibles franjas PAL y disfrutar de ellos a 60 Hz, aunque con textos en inglés. En cuanto al catálogo, hay ausencias justificadas por problemas de licencias y otras del todo inexplicables. Por ejemplo, no entendemos por qué no se ha incluido ningún matamarcianos (ay, *Axelay*) o juegos deportivos "puros", cuando la Famicom Mini sí incluirá el mítico *Super Soccer*. En cualquier caso, SNES Mini nos permitirá reencontrarnos con auténticos clásicos y joyas inéditas en su día en Europa, como *Final Fantasy VI*, *Earthbound* y, claro está, *Star Fox 2*. Si eso no vale 79,95 €... ■

STAR FOX 2, EL ÚNICO QUE NUNCA SE LLEGÓ A EDITAR









- NINTENDO
- SHOOTER
- 2017

Jamás habríamos imaginado que *Star Fox 2*, cancelado en 1995 con el desarrollo prácticamente finalizado, acabaría viendo la luz veintidós años después. Para acceder a él, es necesario haber finalizado la primera misión de *Star Fox*, una decisión lógica, porque la secuela es bastante exigente. Nuestro objetivo es neutralizar a las fuerzas de Andross antes de que destruyan Corneria, guiando nuestra nave a través de un mapa por el que nos moveremos libremente mientras elegimos objetivos. Aún no se nos permite hablar en profundidad del juego, pero podemos adelantar que os veréis las caras con los miembros de la unidad Star Wolf (en vertiginosos y algo confusos duelos espaciales). Además de Fox, Falco, Peppy y Slippy, podréis seleccionar a dos nuevos personajes: Miyu y Fay. Aunque se nota la evolución gráfica respecto al primer *Star Fox*, gracias al chip Super FX 2, es imprescindible mirar el juego con los ojos de un jugador de aquella época. Ha tardado lo suyo, pero, por fin, está aquí.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Lo de "inédito" se queda corto, es más bien un milagro: creíamos que jamás llegaríamos a disfrutar de *Star Fox 2*.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Habíamos tirado la toalla hace dos décadas, así que como para encima ponerle pegas a este "extra" de auténtico lujo.

CONTRA III: THE ALIEN WARS

NOTA HC 94



- KONAMI
- RUN & GUN
- 1992

En Europa, lo conocimos como *Super Probotector: Alien Rebels*, con una pareja de mechas como protagonistas. Una maniobra iniciada en los tiempos de NES para apaciguar a los censores alemanes. Gracias a SNES Mini, vamos a poder gozar de esta maravilla en su forma original, con su sucesión de jefes apabullantes, melodías inolvidables y una dificultad demoledora. El equipo liderado por Nobuya Nakazato (quien más tarde dirigiría el no menos glorioso *Contra* de MD) explotó a conciencia el Modo 7 de SNES para crear efectos visuales sin precedentes y unos sorprendentes niveles con vista cenital que, como el resto del juego, se disfrutan más a dobles.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?
Fue uno de los primeros cartuchos en explotar a conciencia el potencial gráfico de SNES, por no hablar de su maravillosa banda sonora.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Habría estado bien incorporar, a modo de extra, la versión europea, con sus mechas.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND



NOTA HC 97

- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 1995

Shigeru Miyamoto se tomó su tiempo para crear el sucesor de *Super Mario World*, o más bien deberíamos hablar de precuela, ya que nos presenta a un indefenso Mario bebé al que debemos proteger mientras encarnamos al simpático Yoshi. Su rompedora estética, con unos gráficos que parecían dibujados a mano, nos dejó a todos con la boca abierta en su momento. El cartucho original contaba con un arma secreta, el chip Super FX 2, que sirvió para desplegar unos efectos visuales sorprendentes en un hardware que ya contaba con cinco años de vida. Eso sí, los berridos de Baby Mario siguen sacándonos de quicio.

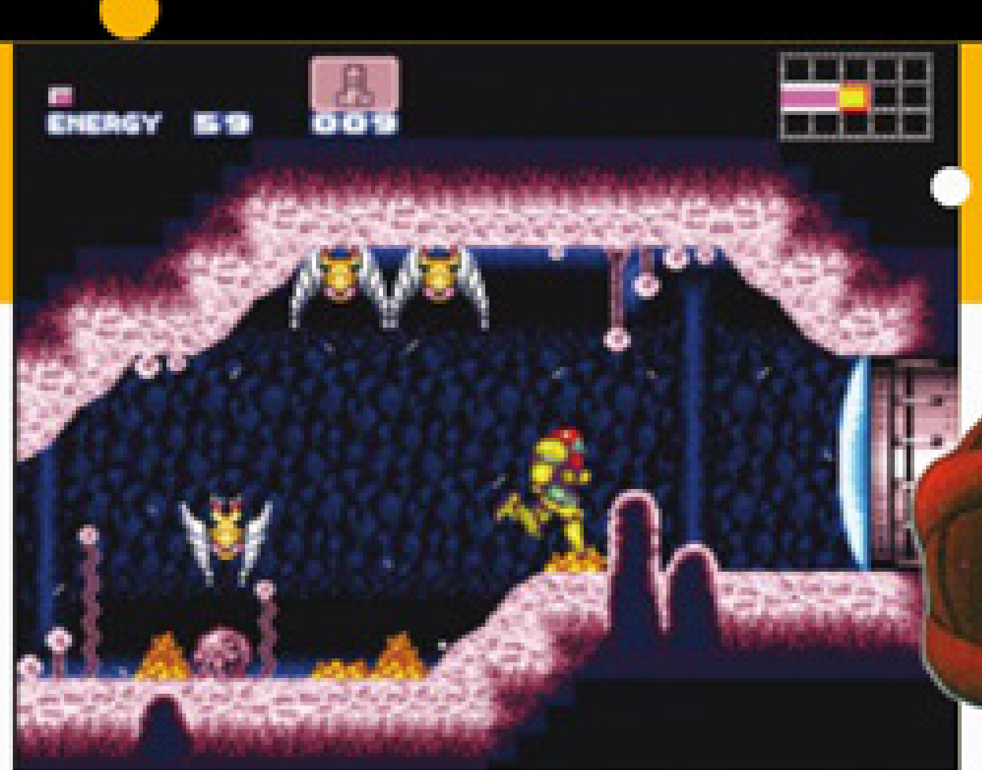
¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

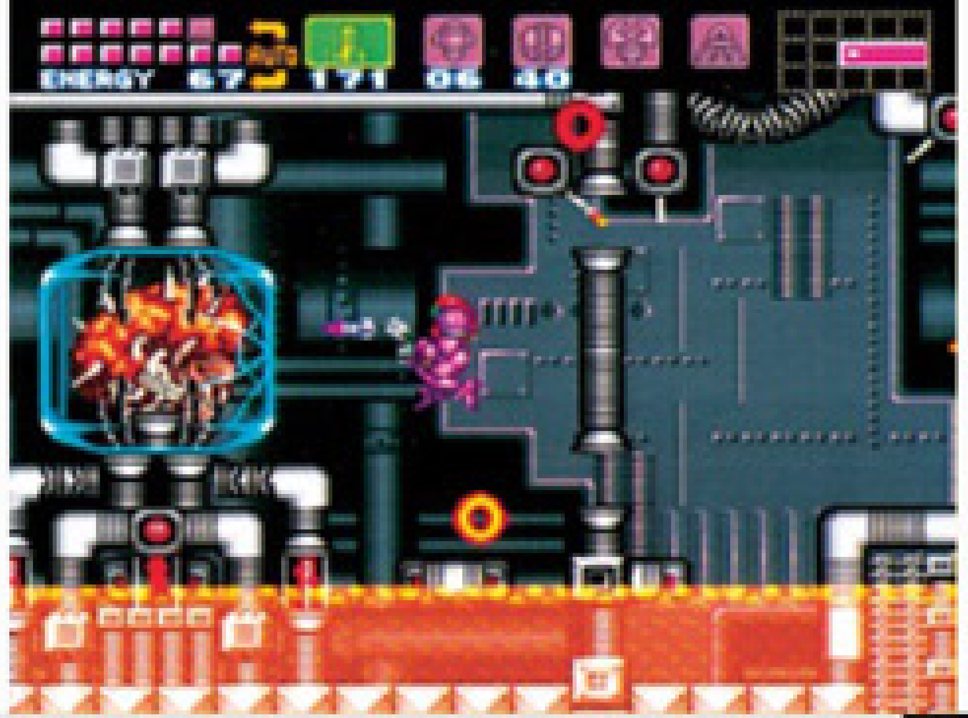
Lo más llamativo son sus gráficos, que parecen dibujados a mano, pero ojo a su mecánica: lanzar huevos nunca fue tan divertido como aquí.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Absolutamente nada. Era, y es, una auténtica obra maestra.

SUPER METROID







NOTA HC 96

- NINTENDO
- AVENTURA
- 1994

Samus Aran ya contaba con un nutrido club de fans, pero fue su tercera aventura la que acabó cautivando a millones de jugadores de todo el planeta. Intelligent Systems y Nintendo R&D1 afinaron a conciencia la fórmula del *Metroid* original para crear una aventura inolvidable que nos llevaba a explorar el planeta Zebes, accediendo a nuevas rutas a medida que Samus iba adquiriendo mejoras para su traje. Su banda sonora sigue siendo una lección magistral de cómo crear la atmósfera perfecta, lo que, sumado a sus excelentes gráficos, crea una ambientación tan opresiva como cautivadora. *Symphony of the Night* se lo debe todo a este cartucho.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Una música impresionante, una progresión modélica, una jugabilidad por la que jamás pasarán los años. Una de las grandes joyas que nos dio la década de los 90.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Volver a sentir las emociones de aquella primera partida.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



NOTA HC 96

- NINTENDO
- ROL DE ACCIÓN
- 1991-1992

Nintendo no escatimó en gastos a la hora de llevar a Link a SNES, produciendo un cartucho con el doble de memoria respecto a los se habían lanzado hasta la fecha. Pero ni aquellos 8 Mbit bastaban para cobijar la ambiciosa aventura diseñada por Miyamoto y el director Takashi Tezuka. Se requirió un auténtico trabajo de orfebrería, a la hora de comprimir datos, para poder dar forma a Hyrule y cierto suceso que no vamos a destripar, por si aún queda alguien que no haya jugado a esta obra maestra. Algunos dicen que es superior a *Ocarina of Time*. Discusiones aparte, SNES Mini no tendría sentido sin este juego a bordo.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Todo. Pero, si hubiera que destacar algo, por encima del resto, sería su maravillosa y cristalina música.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Los textos en castellano, algo que sí estaba presente en el port de Game Boy Advance.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

NOTA HC 95

Lejos de crear un simple port de la recreativa, Capcom diseñó para SNES una entrega exclusiva de las andanzas de Sir Arthur, al que dotó de salto doble (aunque, a cambio, se nos quitó la opción de disparar hacia arriba). Pocos cartuchos de SNES arrancaron de una manera tan espectacular como *Super Ghouls'n Ghosts*. Aquella deliciosa música, el suelo moviéndose bajo nuestros pies, las olas gigantes, el barco fantasma... Posiblemente ese fuera el único problema del juego: empieza por todo lo alto, pero, luego, baja el listón gráfico en los últimos niveles. Y ojo a su nivel de dificultad. Mucho hablar de los *Dark Souls*, pero no son nada comparados con esto.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?
Todo un espectáculo audiovisual, sobre todo en sus primeras fases, acompañado de una dificultad abrumadora.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
La versión occidental está censurada (quitaron las cruces de los ataúdes) respecto a la japonesa.



- CAPCOM
- ACCIÓN
- 1991-1992

LOS QUE NO LLEGARON A EUROPA

La SNES Mini europea hace gala del mismo catálogo que la americana, lo que nos va a permitir disfrutar de tres auténticas joyas que no fueron distribuidas en el Viejo Continente en su momento. Más vale tarde que nunca...

FINAL FANTASY III



Servidor lo tiene claro: es el mejor *FF* de la historia. En realidad es *Final Fantasy VI*, pero los americanos nos hicieron el lío. Una de las cumbres del J-RPG, con una galería de personajes inolvidables (Sabin, Terra, Edgar...y, sobre todo, el villano Kefka) y la música de un Nobuo Uematsu en estado de gracia. ¿Y qué decir de la escena de la ópera? Pura magia.

- SQUARESOFT
- ROL
- 1994

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Lo vamos a resumir en dos palabras: Kefka Palazzo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? El port de GBA nos llegó con textos en castellano, algo que no va a suceder en SNES Mini.

EARTHBOUND

Vale, ya estaba disponible en la eShop de Wii U, pero la incorporación de *Mother 2* compensa una deuda que Nintendo tenía con los europeos desde hace veintidós años. El estatus de culto que acompaña a este RPG no es casual: el género pocas veces nos ha brindado una aventura tan accesible y divertida como ésta. Si aún no lo has probado, te envidio. Vas a vivir algo único.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? ¿En cuántos RPG sacas el dinero de los cajeros automáticos?

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? De nuevo, la ausencia de textos en castellano.



- NINTENDO / APE / HAL
- ROL
- 1994-1995

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Antes de acudir a los cantos de sirena de PlayStation, Squaresoft firmó este peculiar RPG protagonizado por el fontanero y su troupe, con gráficos prerrendizados y elementos plataformeros. Nadie esperaba su incorporación al catálogo de SNES Mini, pero es una curiosidad más que bienvenida. Ojo, la música está firmada por Yoko Shimomura, compositora de *Street Fighter II*.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Su sentido del humor y la combinación de RPG y plataformas.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Más de uno habría preferido ver *Terranigma* en su lugar.



- NINTENDO / SQUARESOFT
- ROL
- 1996

MEGA MAN X

NOTA HC 90



■ CAPCOM
■ PLATAFORMAS
■ 1993-1994

Elección lógica, teniendo en cuenta que esta saga/spin-off nació en SNES. Más accesible que los *Mega Man* clásicos, incorporó nuevos movimientos y una mecánica más enfocada a la acción que a las plataformas.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Una buena oportunidad de rescatar un spin-off más que notable.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Habría estado bien añadir *Mega Man 7* a la selección de juegos.

STREET FIGHTER II TURBO

NOTA HC 96



■ CAPCOM
■ LUCHA
■ 1993

Por muchas secuelas que lance Capcom, ninguna entrega doméstica superará el encanto de los *SF2* de SNES. Esta segunda entrega incorporaba las mejoras de la placa Hyper Fighting, además de las de Champion Edition, con nuevas técnicas para Chun-Li, Dhalsim o Blanka. Una bestia de 20 megas que justifica por sí sola la incorporación del segundo pad en el pack de SNES Mini.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es un *SF2*: palabras mayores. Será el juego al que le eches más horas junto a un amigo.

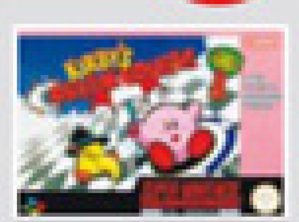
¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Es el único juego de lucha incluido en SNES Mini.

KIRBY'S DREAM COURSE



NOTA HC 88





■ NINTENDO / HAL LAB.
■ DEPORTIVO
■ 1994

Este peculiar juego de golf, protagonizado por Kirby, es otra incorporación inesperada, pero, tras la extrañeza inicial, acabarás bastante enganchado con su mecánica (solo o con un amigo), mientras superas sus ocho circuitos (con ocho hoyos cada uno).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Muy divertido a dobles.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Ya puestos, que hubieran añadido al lote *Kirby's Dream Land 3*.

F-ZERO

NOTA HC 90





■ NINTENDO
■ VELOCIDAD
■ 1990-1992

Junto al añorado *Pilotwings* (su ausencia en SNES Mini es inexplicable), *F-Zero* fue uno de los embajadores del Modo 7 de SNES. Tan vertiginoso como implacable, exige reflejos felinos y una cabeza bien fría para sobrevivir a sus quince circuitos. Arrancar motores y volver a escuchar las colosales melodías creadas por Yumiko Kanki y Naoto Ishida te rejuvenecerá veinticinco años.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Velocidad endiablada, el Modo 7 en todo su glorioso esplendor y melodías míticas.

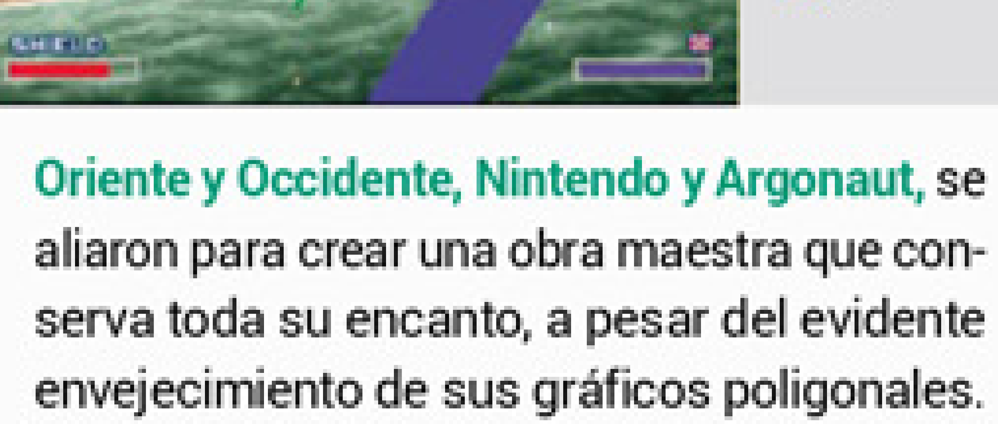
¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? No tener los reflejos de aquellos chavales de 1992.

STAR FOX

NOTA HC 95



■ NINTENDO
■ SHOOTER
■ 1993



Oriente y Occidente, Nintendo y Argonaut, se aliaron para crear una obra maestra que conserva toda su encanto, a pesar del evidente envejecimiento de sus gráficos poligonales. En SNES Mini, presenta el nombre original (en lugar del *Starwing* con el que llegó a Europa).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Absolutamente todo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Ya puestos, podrían haber añadir *Stunt Race FX* al catálogo.

DONKEY KONG COUNTRY

NOTA HC 99



■ NINTENDO / RARE
■ PLATAFORMAS
■ 1994



Pocos juegos demostraron mejor el talento de los ingleses Rare que esta delicia plataformera con la que el mítico gorila de Nintendo recibió, por fin, el protagonismo que merecía. La nota no es un error tipográfico: realmente se llevó un 99 en HC, y es que sus gráficos prerrendizados nos dejaron a todos atónitos. Además, era tremendamente divertido, por no hablar de su colosal música. Una joya.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Los gráficos, la música, su mecánica... ¿Seguimos?

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Nuestra alegría habría sido infinita si hubieran añadido las dos secuelas al lote.

SECRET OF MANA

NOTA HC 93



- SQUARESOFT
- ROL
- 1993-1994

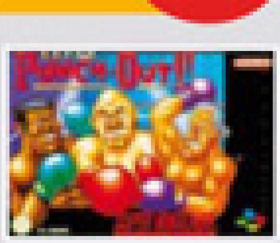
Los fans del J-RPG brincaron de alegría al enterarse de que esta genialidad de Square formaría parte del catálogo de SNES Mini. En su día, pasó inadvertido bajo el radar de muchos jugadores, por lo que, si te contaste entre ellos, ésta es tu oportunidad para conocer una de las joyas del género. ¡Y podrás disfrutarlo a dobles!

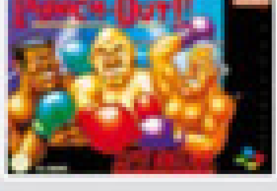
¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Uno de los dos mejores Action RPG del catálogo de SNES, junto a *A Link to the Past*.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? La ausencia de textos en castellano. Y no poder compartir la aventura con un tercer jugador, como en el original de SNES.

SUPER PUNCH-OUT!!

NOTA HC 84





- NINTENDO
- DEPORTIVO
- 1994-1995

La nota que le otorgamos en su día no hace justicia a esta espectacular, y supervitaminada, reinvención del clásico de Nintendo. Seguimos alucinando con el tamaño de los rivales de Little Mac y su divertidísima mecánica.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Espera a ver en acción a Bear Hugger en una pantalla de 40 pulgadas.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Es el único juego deportivo "puro" de todo el catálogo de SNES Mini.

SUPER CASTLEVANIA IV

NOTA HC 93



- KONAMI
- ACCIÓN
- 1991-1992

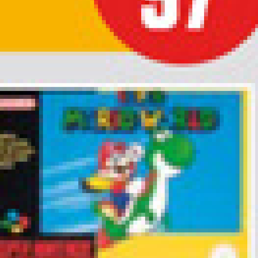
Aunque su peculiar paleta de colores desconcierta al principio, nuestro amor hacia el primer *Castlevania* de SNES es puro y absoluto. Y está más que justificado. Su magistral ambientación (el tema de la cueva nos sigue poniendo los pelos de punta), el inteligente uso del Modo 7 (la habitación que rota, la de los candelabros XXXL) y el mejor látigo de la saga elevaron el cartucho a los altares.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Su música, los efectos gráficos y ese látigo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? La versión occidental sufrió la mano de la censura respecto al original japonés.

SUPER MARIO WORLD

NOTA HC 97





- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 1990-1992

Pocos juegos reflejan mejor la genialidad de Nintendo que esta obra maestra, capaz de enamorar a un crío como de robar horas de sueño a todo aquel adulto que intente localizar y completar los 96 niveles. Pura magia.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es el mejor plataformas de la historia de los 16 bits. Sin discusión.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? ¿Por qué no han incluido también *Super Mario All-Stars*?

SUPER MARIO KART

NOTA HC 96



- NINTENDO
- VELOCIDAD
- 1992-1993

Nació como un prototipo multijugador de *F-Zero*, pero Nintendo tuvo la genialidad de cambiar los bólidos futuristas por karts pilotados por Mario y cía. El resto, como se dice, es historia: piques infinitos contra la IA rival (o con un amigo, a través de pantalla partida), derrapes locos y circuitos rebosantes de encanto. El Modo 7 y el chip DSP-1 obraron magia en SNES.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Veinticinco años después, sigue siendo irresistible, sobre todo jugando a dobles.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Absolutamente nada. Este clásico no podía faltar en el catálogo de SNES Mini.

KIRBY SUPER STAR







- NINTENDO / HAL LAB.
- VARIOS
- 1996-1997

Aquí lo conocimos como *Kirby's Fun Pack*, un título que reflejaba mejor lo que nos espera en su interior: una recopilación de ocho juegos protagonizados por Kirby. Sinceramente, podrían haber dado su hueco a *Super Soccer*.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Son ocho juegos de Kirby, reunidos bajo un único título.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? ¿Dos *Kirby* y ni un juego de peleas callejeras, como *Final Fight*?



CUMPLIMOS 300 NÚMEROS
Y lo celebramos con un
SÚPER SORTEO
¡MÁS DE 300 REGALOS!
· 1 Switch
· 1 News 3DS XL
· 1 NCM SNES
· +75 juegos
· Libros
· Merchandising
· Mochilas
· Figuras amiibo...
y ¡mucho más!
¡JUEGAZO! METROID SAMUS RETURNS ¡Ya lo hemos jugado y te lo contamos todo!
AVANCES DRAGON BALL XENOVERSE 2
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
Nintendo
GRATIS Póster doble
· Metroid Samus Returns
· Mario Odyssey
SUPER MARIO ODYSSEY
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
NBA 2K18
SONIC FORCES
FIFA 18...
Nº 300 / 3,50€ / Canarias 3,65€
¡Avance especial!
YO-KAI WATCH 2
Mentespectros
La edición más esperada del fenómeno del momento
CONOCE TODAS SUS CLAVES
¡Y descubre sus geniales amiibo!
SUPERCONCURSO ESPECIAL Nº 300
¡SORTEAMOS MÁS DE 300 REGALOS!
1 Switch • 1 New 3DS XL • 1 NCM SNES • Más de 75 juegos
Libros • Mochilas • Merchandising • Figuras amiibo...
SKYLANDERS IMAGINATORS
STARTER PACK
SOLO PUEDES PARTICIPAR SI TE HACES CON UN EJEMPLAR DE REVISTA
¡CORRE A TU QUIOSCO! El concurso se cierra el 29 de septiembre

ANÁLISIS



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Chloe Frazer toma el testigo de Nathan Drake en una nueva muestra del músculo técnico y jugable que tiene Naughty Dog



SONIC MANIA

La mascota de Sega vuelve por sus fueros con un juego que es digno sucesor de los que nos maravillaron en Mega Drive



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES







Uncharted El legado perdido

UN DÉJÀ VU, NADA MÁS Y NADA MENOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Naughty Dog

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95€
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Naughty Dog dinamitó PS4 con *Uncharted 4*, el mayor logro técnico que se ha visto en la consola. Ahora, pone otra carga, de menor alcance pero también explosivamente vistosa y divertida.

Inicialmente, *El legado perdido* iba a ser una campaña con forma de DLC para *Uncharted 4* (de hecho, quienes adquirieran el pase de temporada antes de diciembre de 2016 lo pueden descargar ya), pero la escala del proyecto se fue de madre y ha acabado por ser un juego independiente. Ha ayudado a ello el hecho de que no es la típica expansión escamoteada del juego principal, pues, por primera vez en la saga, el protagonista no es Nathan Drake, sino la también díscola Chloe Frazer, a quien, precisamente, se echó en falta en la cuarta entrega. Naughty Dog ya hizo una expansión de historia para *The Last of Us*, titulada *Left Behind*, pero no se lanzó en formato físico por separado, apenas duraba tres horas y jugabilidad tenía más bien poca (su interés estaba en conocer los antecedentes de Ellie). Pues bien, el juego que nos ocupa es todo lo contrario: tiene entidad por sí solo, es más largo y es pura diversión.

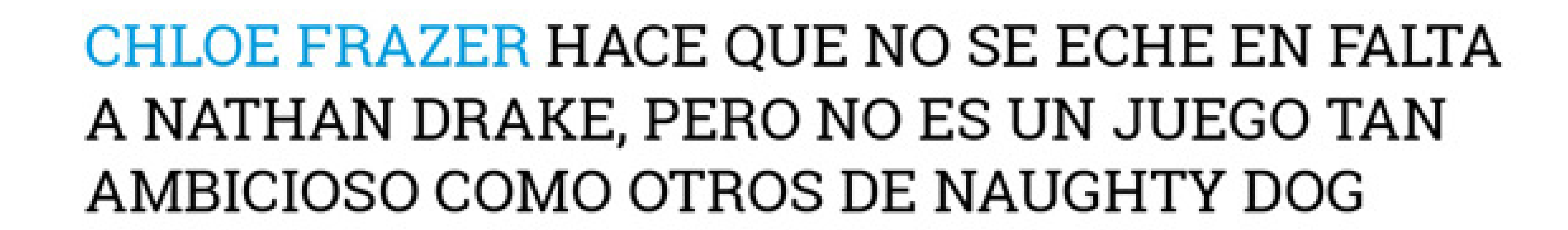
Con el colmillo retorcido

La aventura es posterior al desenlace de *Uncharted 4*, y nos pone en la piel de Chloe, que se alía con Nadine Ross, la villana de aquella entrega, para ir en busca del Colmillo de Ganesh, una reliquia perdida del Imperio Hoysala, en la India, donde nació, precisamente, la protagonista. Esto sirve para explicar un poco el pasado de uno de los personajes más enigmáticos de la saga y, a su vez, apreciar el cambio que ha habido en Nadine tras lo sucedido en Libertalia. Entre ellas y el tesoro, se interpondrá un señor de la guerra llamado Asav que tiene grandes planes para él...

Tanto el guión como la narrativa son bastante flojos, aunque el carácter de las dos protagonistas, sobre todo a medida que se van conociendo, es sostén suficiente para mantener el interés. No se echa en falta a Drake, y eso tiene mérito, pero no esperéis un desarrollo de personajes o una psicología como los de la cuarta parte, que fueron magistrales. En ese sentido, se nota que el juego no ha sido dirigido por Bruce Straley y Neil Druckmann, "capitanes" de *El desenlace del ladrón* y *The Last of Us*. El primero se ha tomado un período sabático y el segundo, aunque ha colaborado en el libreto, está enfrascado en *The Last of Us: Part II*, el que debe ser el gran exclusivo de PS4 para el futuro.

Montañas muy familiares

El legado perdido es un juegazo y mantiene los altos valores de producción de Naughty Dog, pero no hay que llevarse a engaño: no es tan ambicioso en sus ideas como otros lanzamientos del estudio. Lo que ofrece es la impecable fórmula técnica y jugable de *Un-* »



CHLOE FRAZER HACE QUE NO SE ECHE EN FALTA A NATHAN DRAKE, PERO NO ES UN JUEGO TAN AMBICIOSO COMO OTROS DE NAUGHTY DOG

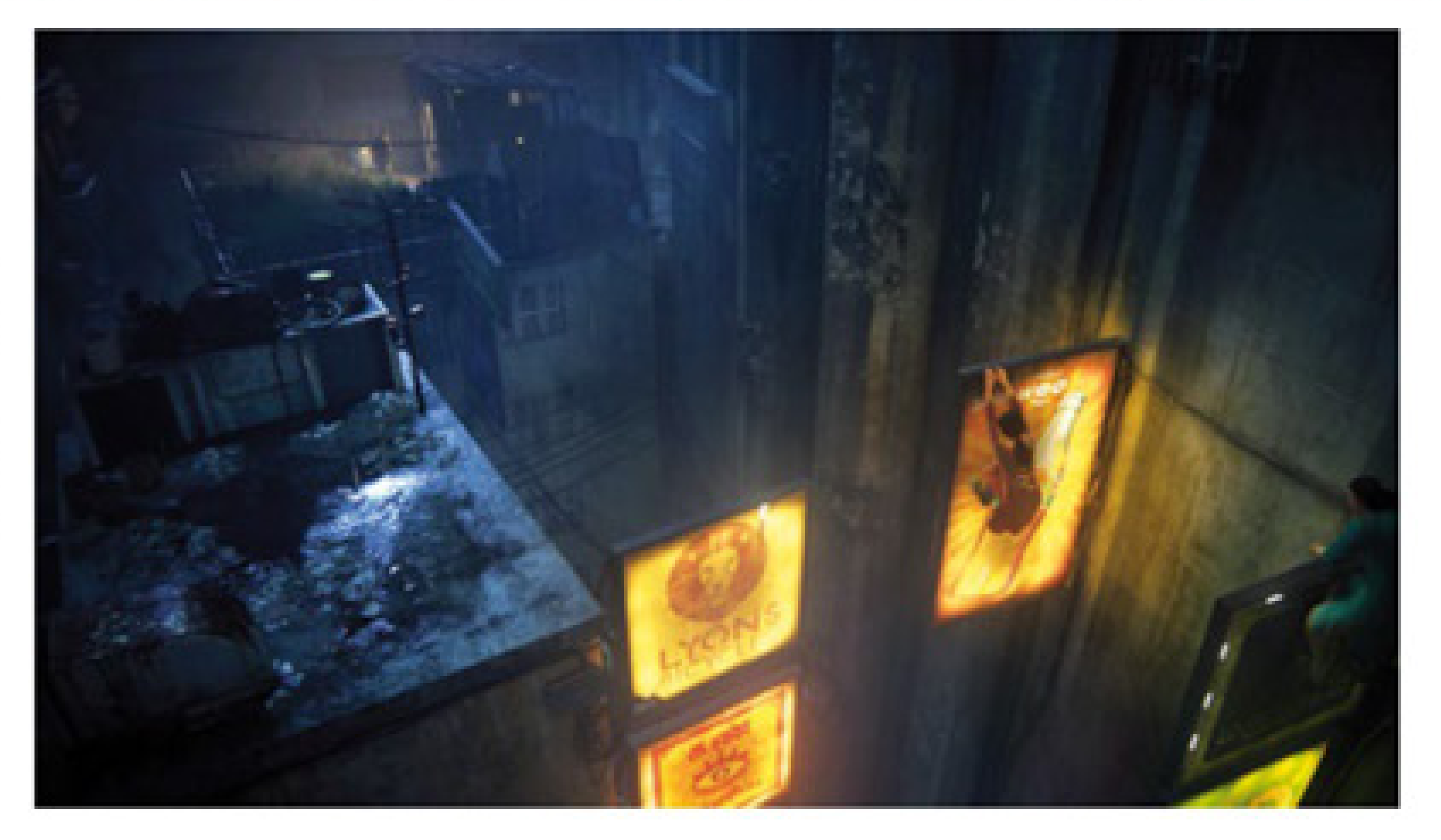
Los paisajes de *Uncharted* nunca defraudan, y esta entrega, aunque dista de ser la más variada, deja multitud de estampas para el recuerdo.

LO MEJOR

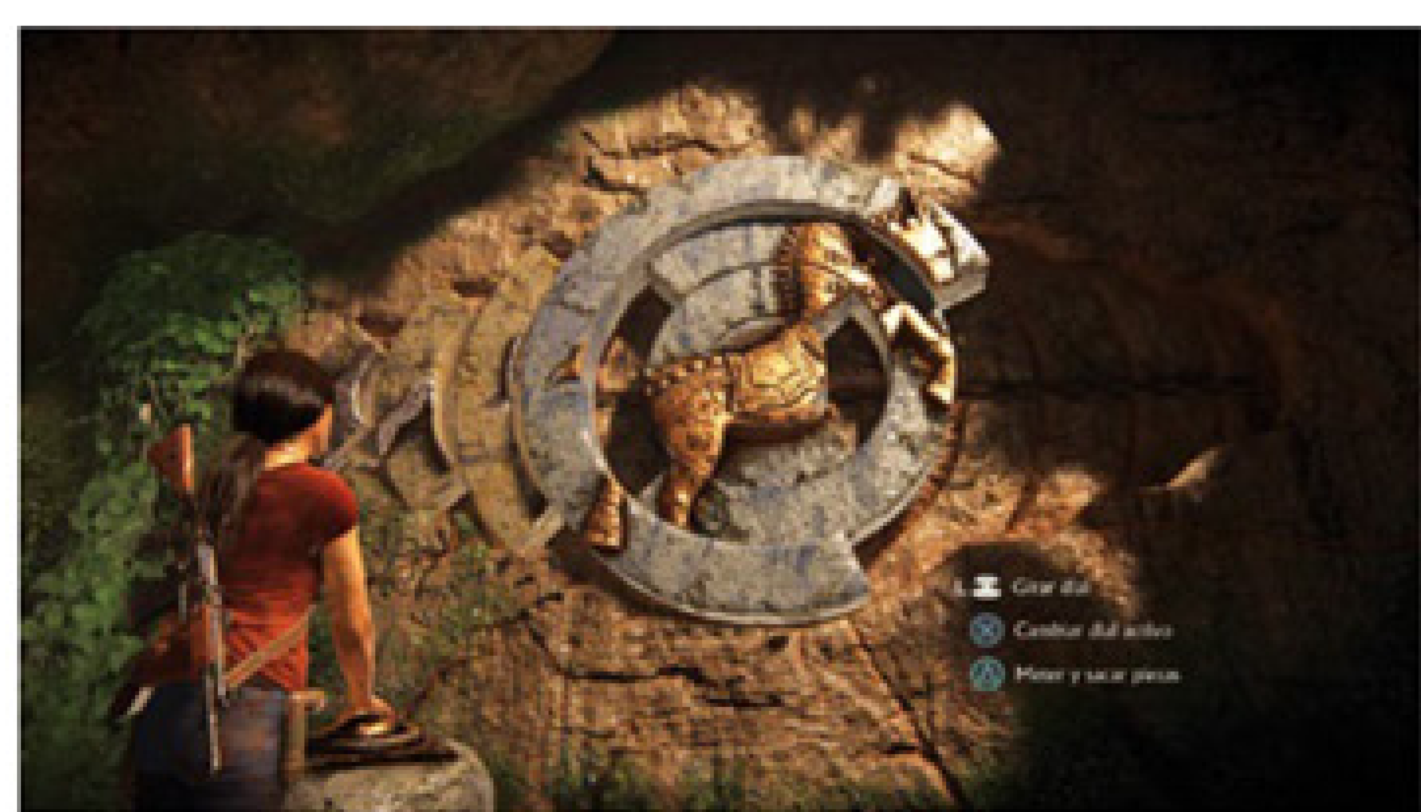
El apartado técnico es sensacional (y vuelven los filtros de Uncharted 4). La variedad jugable, con múltiples mecánicas genialmente resueltas. El doblaje. Incluye multijugador...

LO PEOR

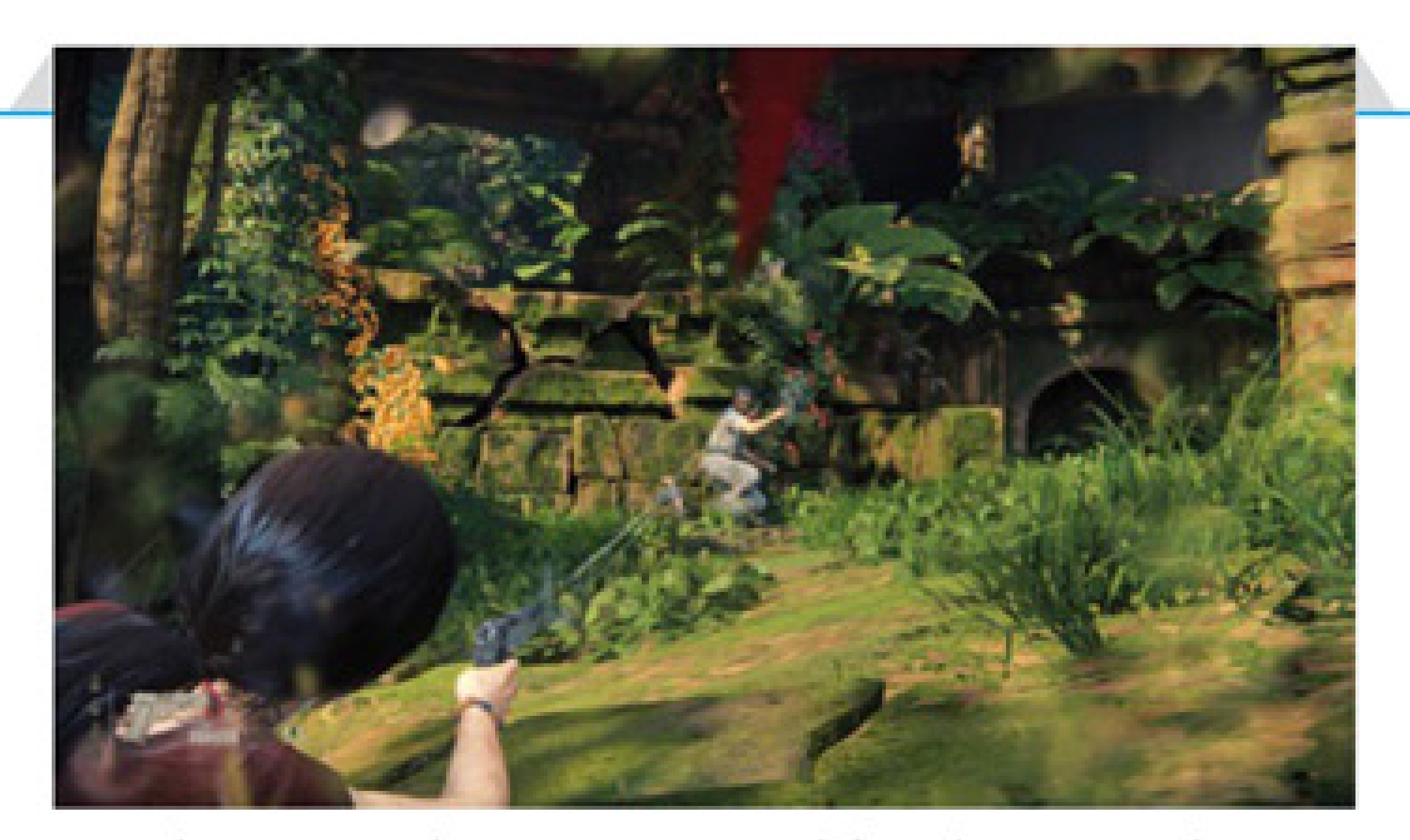
... pero es el que ya se había hecho para Uncharted 4. La campaña es un déjà vu constante. No es la entrega más variada de la saga en lo paisajístico. Dura ocho horas, si bien sale a 35 €.



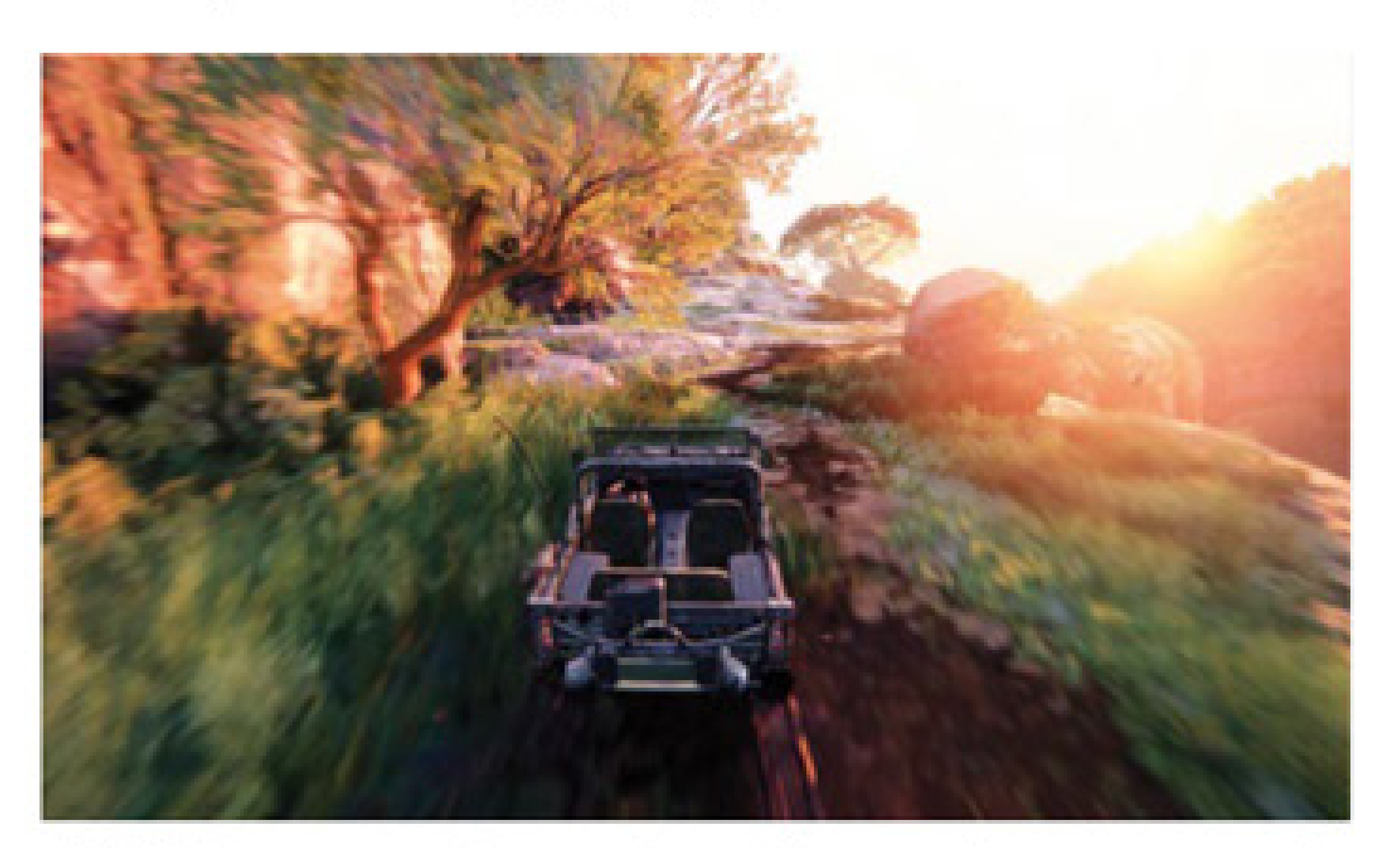
El plataformeo llena gran parte de la aventura, con escalada, saltos "manuales", balanceos con cuerda o una escarpia con la que clavarse a la roca porosa.



Muchos puzles se basan en mecanismos rotatorios que hay que alinear. También hay uno de colocar figuras y otro de pisar casillas en un orden.



Los tiroteos con coberturas son muy satisfactorios, aunque siempre existe la opción de ir con sigilo, por ejemplo escondiéndose en la hierba.



El todoterreno, presente en varias secciones, ayuda a recorrer grandes distancias en poco tiempo y a derribar puertas, gracias al cabestrante.

» *charted 4*, pero en un nuevo marco, con una campaña que se queda en las ocho horas de duración (lo cual se compensa con el hecho de que salga a precio reducido) y un multijugador, tanto competitivo como cooperativo, que es, exactamente, el mismo que en dicha entrega, con los mismos mapas, los mismos personajes y las mismas habilidades. Es decir, hablamos de un juego que puede dar mucho de sí, pero cuya capacidad de sorpresa es limitada.

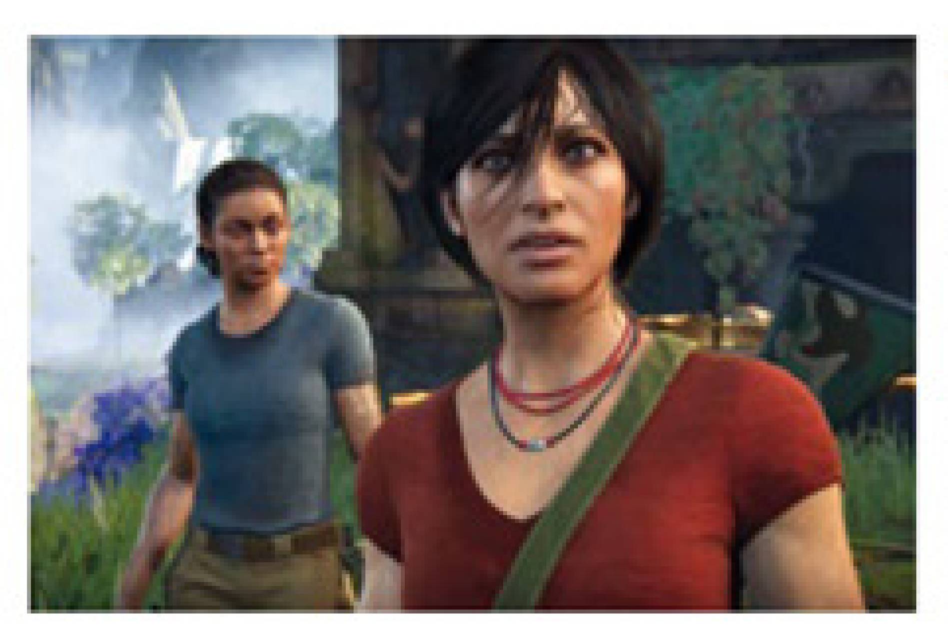
La campaña, que es su razón de ser, hace gala de un gran ritmo, combinando plataformeo, conducción, tiroteos o puzles con mucho tino. A la hora de movernos por el entorno, podemos saltar y escalar por multitud de salientes sutilmente indicados, pero lo mejor es el uso de la cuerda para balancearse y superar grandes distancias o para correr por algunas paredes. Otro truco que vuelve es el de las caídas por cuestas empinadas. Asimismo, regresa el jeep, que conducimos en una gran zona abierta y en algunas persecuciones.

Por su parte, los tiroteos funcionan realmente bien, con una gran IA tanto para Nadine como para los enemigos. Las coberturas son esenciales, pero también podemos disparar mientras estamos supendidos de la cuerda o de un saliente, pues plataformeo y tiros se combinan de maravilla. Aparte, hay al-

SE COBIJA A LA SOMBRA DE UNCHARTED 4, PERO, AUN ASÍ, TANTO EN LO JUGABLE COMO EN LO TÉCNICO, ES ESPECTACULAR

LA INDIA, CUNA DE PEQUEÑOS CAMBIOS

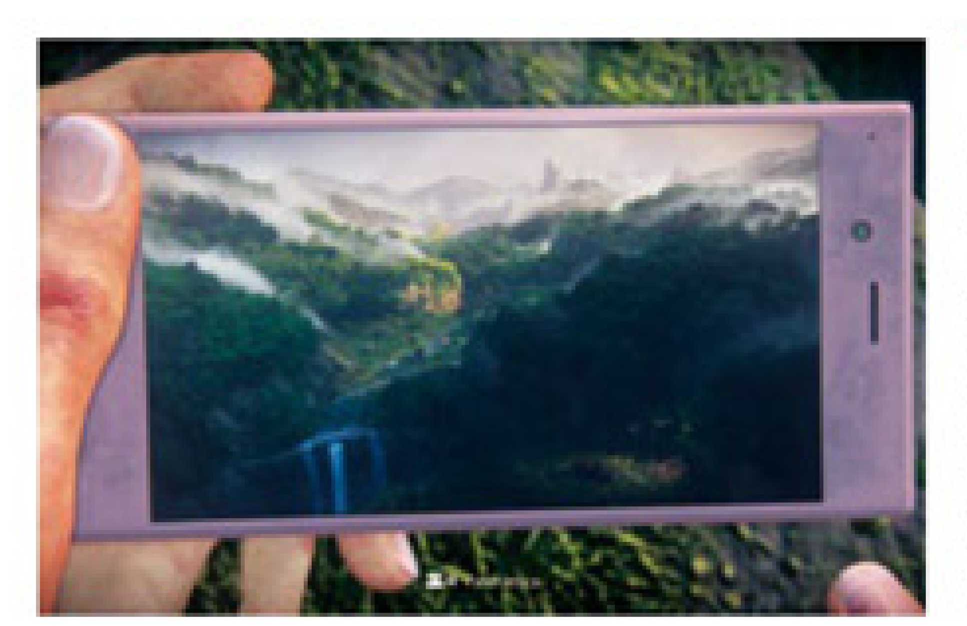
El legado perdido es una extensión técnica y jugable de El desenlace del ladrón, pero, aun así, el cambio de protagonista, la nueva ambientación y algunas mecánicas adicionales han ayudado a que tenga entidad propia como juego independiente.



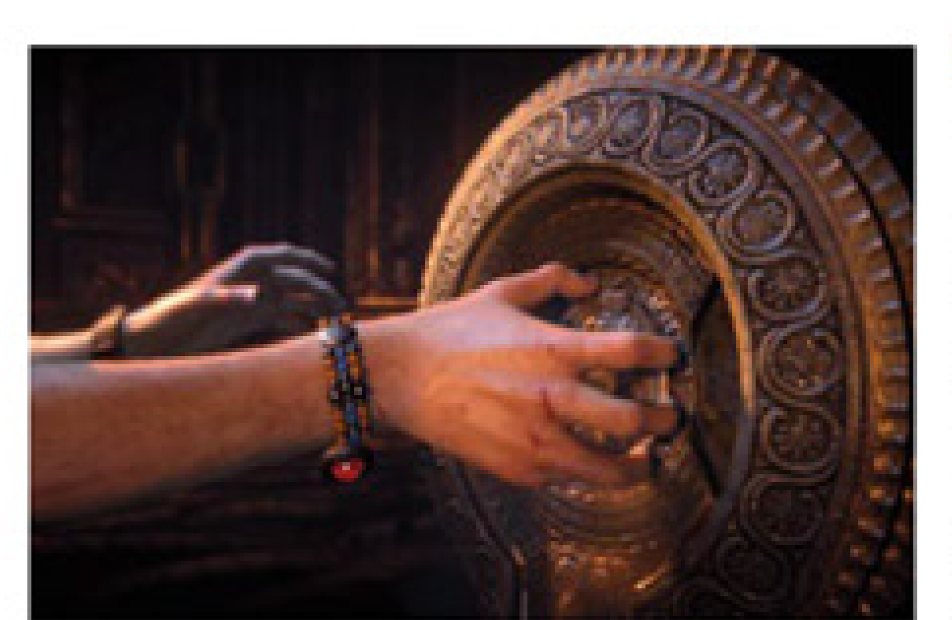
Chloe Frazer es tan carismática que no se echa en falta a Nathan Drake, y Nadine Ross también da juego como villana reconvertida a coprotagonista. Inicialmente, no hay sintonía entre ellas, pero el sufrimiento de la aventura contribuye al acercamiento.



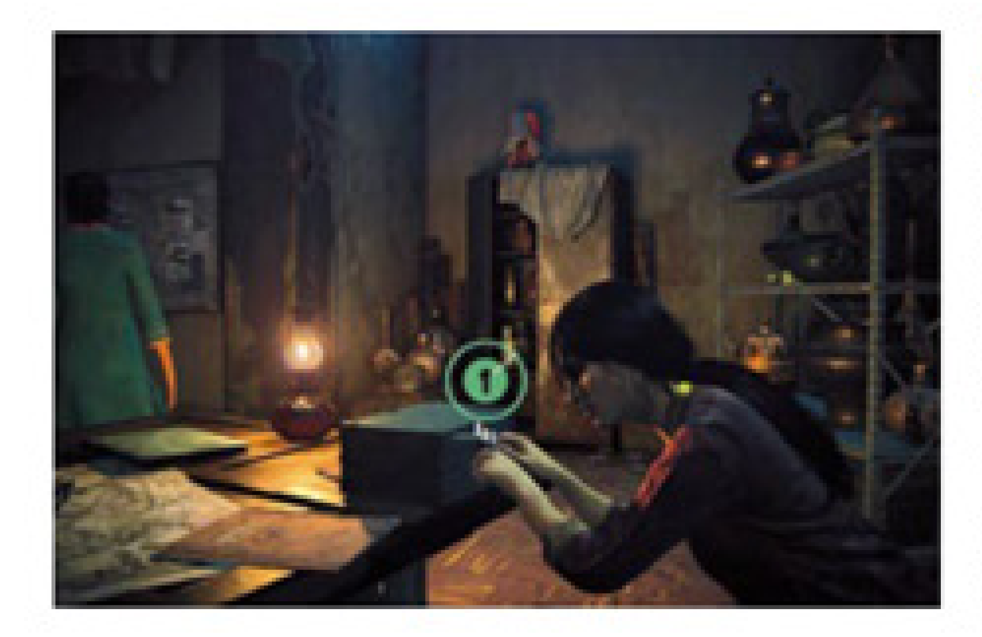
La India es el único país que visitamos, en contraste con las entregas previas, más cosmopolitas. Hay áreas montañosas verdes (incluida la zona más grande vista en la saga) y ruinas ancestrales, pero también un mercado o una ciudad en guerra.



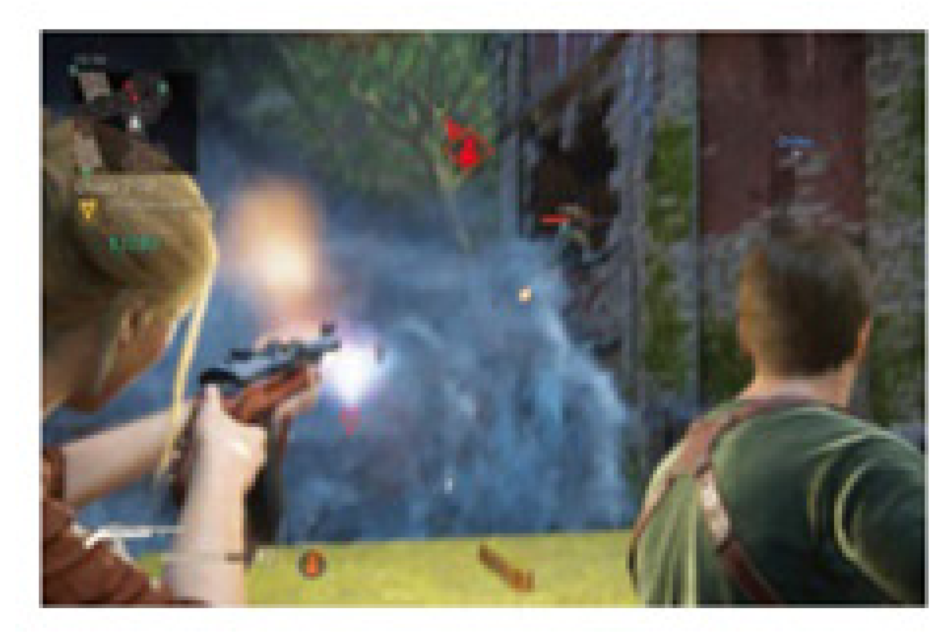
Tenemos un móvil que nos permite sacar instantáneas en determinados puntos, por lo general los de mayor belleza estética. Esto sirve como elemento coleccionable, de modo que hay hasta veintiocho oportunidades de foto a lo largo de toda la aventura.



El Rubí de la Reina es una pulsera que se obtiene si se acomete la principal tarea secundaria del juego: encontrar once figuras que representan a los reyes de Hoysala. Al equiparla, emite un brillo rojo y resuena si hay cerca algún tesoro coleccionable.



Forzar cerraduras de puertas y cajas fuertes es la única habilidad especial que tiene Chloe respecto a Drake. Sólo hay que girar el joystick en busca de los puntos exactos de vibración y mantenerlo pulsado en esas direcciones durante unos instantes.



El multijugador tiene los mismos modos y mapas que el de *Uncharted 4*, incluidos sus DLC, pero hay algún añadido menor, como Asav, el villano de la historia, que se suma como personaje jugable, y algunos objetos y elementos de personalización.

gunos combates cuerpo a cuerpo en los que es clave esquivar para poder golpear. En cuanto a los puzles, son facilones y apuestan casi todos por los engranajes circulares para dibujar figuras.

Si habéis jugado a *Uncharted 4*, seguro que todo eso os suena. Por desgracia, no hay prácticamente nada novedoso, salvo la habilidad de Chloe para forzar cerraduras con una horquilla del pelo. Algunos momentos son calcados, como el de huir de una tanqueta o el de engancharse con la cuerda a un camión. La sensación de déjà vu es constante, sólo que con un diseño de niveles más discreto y menos secuencias de acción memorables.

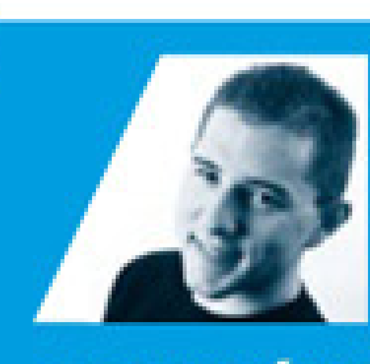
Tirando de legado técnico

El legado perdido hereda también el apartado técnico de *Uncharted 4*, y eso son palabras mayores. Gráficamente, estamos ante otra joya. Para empezar, el modelado de los personajes es casi real, con una expresividad sin igual, con detalles como las venas del brazo o con unas animaciones que se ajustan a cada contexto. Cosas como el pelo pegado por el sudor o la ropa mojada juegan en su propia liga. Casi mejores aún son los espectaculares paisajes, como una ciudad en llamas por culpa de un bombardeo o una montaña repleta de ríos y cascadas, en las no faltan multitud de elementos de la iconografía hindú. Detalles como las tormentas o la fauna que se mueve por los escenarios hacen el resto. Eso sí, dado que se desarrolla en un único país, ésta es, seguramente, la entrega más monocroma de la saga, y el diseño de algunos escenarios recuerda a la Madagascar de *Uncharted 4*, sólo que más verdes.

En la parcela sonora, Henry Jackman se ha vuelto a encargar de la música, más atenuada esta vez, pero también con algunos momentos épicos. En cuanto al doblaje al castellano, Conchi López y Beatriz Berciano hacen un gran trabajo como Chloe y Nadine.

La sombra de *Uncharted 4* era muy alargada, y *El legado perdido* se cobija bajo ella, pero, aun así, es un juego de acción espectacular, con el que Naughty Dog vuelve a dar cuenta de su músculo técnico y jugable. Es un broche de plata para celebrar diez años de la saga con la que el estudio dio el salto a las producciones cinematográficas.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



OPINIÓN

Naughty Dog ha aprovechado su dominio de Uncharted para, en tiempo récord, convertir lo que iba a ser un DLC en un juego con entidad propia, con nueva protagonista y nueva ambientación. Es espectacular en lo técnico y en lo jugable, pero se queda bastante por debajo de la cuarta entrega, de la que no sabe desmarcarse.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB Bigboss men

“Yo creo que se han equivocado con la elección de personajes. Tras jugar a Uncharted 4, te quedan ganas de más Sam junto a Sully. Tal vez se lo guardan para Uncharted 5. ¿Qué sería de un título numerado sin un Drake?”

WEB HipFire80

“Otro nuevo aporte a la industria del videojuego 'made in Naughty Dog'. Tengo muchas ganas de catar el juego ya.”

Sonic Mania

PARA SER TAN BUENO, HACEN FALTA AÑOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Plataformas
DESARROLLADOR
Christian Whitehead / Cannonhead / PagodaWest Games
DISTRIBUIDOR
Sega
JUGADORES
1-2
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
--
FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
3

Sin Sonic como mascota y como parte de los packs con que se empezó a vender Mega Drive desde 1991, la Sega consolera no habría sido la que fue. Veintiséis años después, vuelve a correr como lo hizo en los 16 bits, esta vez sin el peso de tener que derrotar a un fontanero.

La trayectoria del erizo azul ha sido una montaña rusa. Sus plataformas para consolas de 16 y 8 bits hicieron historia (no así el infame *Sonic 3D*), y los *Adventure* de Dreamscast también fueron sobresalientes. Sin embargo, tras la conversión de Sega en third party, cada juego ha sido una moneda al aire. Con algunos, salió cara, como con *Generations*, *Colors* o los *Advance*; con otros, tocó cruz, como con *Sonic the Hedgehog* (2006), *Boom*, *Lost World* o *Sonic 4*. Este último, dividido en dos episodios, pretendía recuperar la jugabilidad bidimensional de antaño, pero se estampó.

Mientras esas medianías veían la luz, Christian Whitehead, un desarrollador indie australiano, asombraba con *Retro Sonic*, un juego fan hecho con su propio motor gráfico, el Retro Engine. Su trabajo no pasó inadvertido para Sega, que le solicitó versiones móviles de *Sonic CD*, *1* y *2*. Tan bien salieron que le acabaría encargando hacer *Sonic Mania*. Aunque parezca una broma, ha tenido que venir un fan para darle una lección al Sonic Team sobre cómo hacer un juego 2D de su propia IP.

El erizo vuelve a sacar sus púas

Sonic Mania recupera todo lo que hizo grandes a los cinco *Sonic* 2D de Mega Drive (aunque *CD* requería tener el Mega CD): jugabilidad, gráficos, música... Se han resucitado muchos elementos clásicos, en especial fases y jefes, pero estamos ante un juego completamente nuevo, que bien podría considerarse el más completo de la saga. No en vano, consta de veinticuatro pantallas, ambientadas en doce fases. Sólo el doble cartucho *Sonic 3 & Knuckles* se le podría comparar. De esas fases, cuatro son inéditas y ocho, viejas conocidas: Green Hill, Chemical Plant, Oil Ocean, Hidrocity, Flying Battery, Lava Reef, Stardust Speedway y Metallic Madness. Nos habría gustado ver alguna más de *Sonic 1* y *3*, como Star Light, Carnival Night o Ice Cap, pero lo cierto es que la selección es buenísima. Además, hay multitud de guiños a otras fases clásicas, aunque no estén presentes: Marble Zone, Spring Yard, Angel Island, Mushroom Hill...

Hay tres personajes jugables: Sonic, Tails y Knuckles. Como siempre, los dos primeros pueden formar tándem, lo que permite el cooperativo, aunque el zorro tiende a quedarse descolgado, lo que puede ser frustrante para el segundo jugador, salvo en los jefes, donde resulta particularmente útil. Las fases son casi las mismas para los tres, pero cada uno cuenta con unas habilidades muy diferenciadas. Sonic es el más rápido y puede sacar más partido a los escudos especiales, mientras que Tails puede volar por tiempo limitado. Por su parte, Knuckles puede planear y trepar por paredes, por verticales que sean.

Una de las grandes virtudes de *Sonic Mania* es que cada fase tiene sus »



HA TENIDO QUE VENIR CHRISTIAN WHITEHEAD, UN FAN AUSTRALIANO, PARA RECORDARLE AL SONIC TEAM CÓMO HACER UN JUEGO 2D DE SU PROPIA IP



¿Quién no soñaba de niño con manejar a Super Sonic? Si conseguís las esmeraldas, desbloqueareis al "super saiyan" y podréis ver el final bueno.

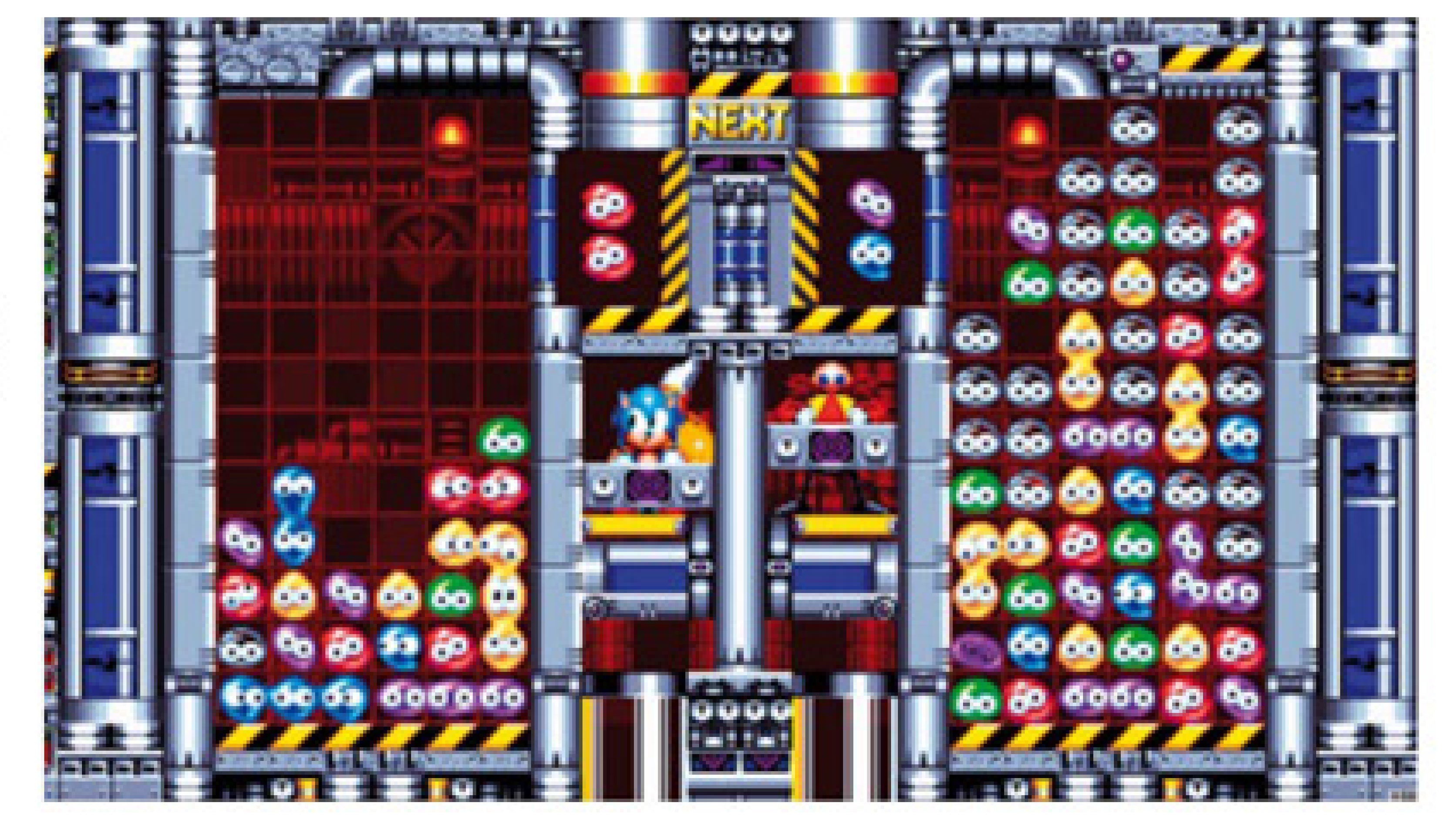


LO MEJOR

Replica al dedillo el control, la estética o la BSO de Mega Drive. Las dos pantallas de cada fase son muy diferentes. Los guiños. Los jefes. Super Sonic. Las animaciones son adorables.

LO PEOR

No tiene una edición física al uso. Echamos de menos los bonus de *Sonic 1* y *2*. Pequeñas caídas de frames al correr a toda pastilla. En cooperativo, Tails tiende a quedarse rezagado.



El juego está plagado de homenajes a juegos de Sega, como *Streets of Rage*, *Daytona USA*, *Ristar* o... *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*.



Al ejecutar el juego, tras el mítico grito de "Seeeeeeeeega", salta una intro de dibujos animados cuya estética remite a la que se usó en *Sonic CD*.



Las veinticuatro pantallas son similares para los tres personajes, pero cambia alguna cosa. ¿Qué hacen ahí los murciélagos de Marble Zone?



Los modos extra son contrarrelojes. Hay uno en solitario con rankings online y otro para dos jugadores a pantalla partida. ¡A correr se ha dicho!

» peculiaridades jugables y, a su vez, las dos pantallas de cada fase son muy diferentes. Por ejemplo, Green Hill 2 tiene unas tirolinas que no salen en Green Hill 1 y Chemical Plant 2 cuenta con una especie de "blandiblú" que no está en su antesala. Cada fase tiene un enfoque totalmente distinto del plataformeo, así como unos enemigos propios. Añadid a eso que los escenarios son más verticales y tienen más caminos potenciales por los que ir. No faltan, por supuesto, los múltiples tirabuzones, la avioneta, las secciones acuáticas...

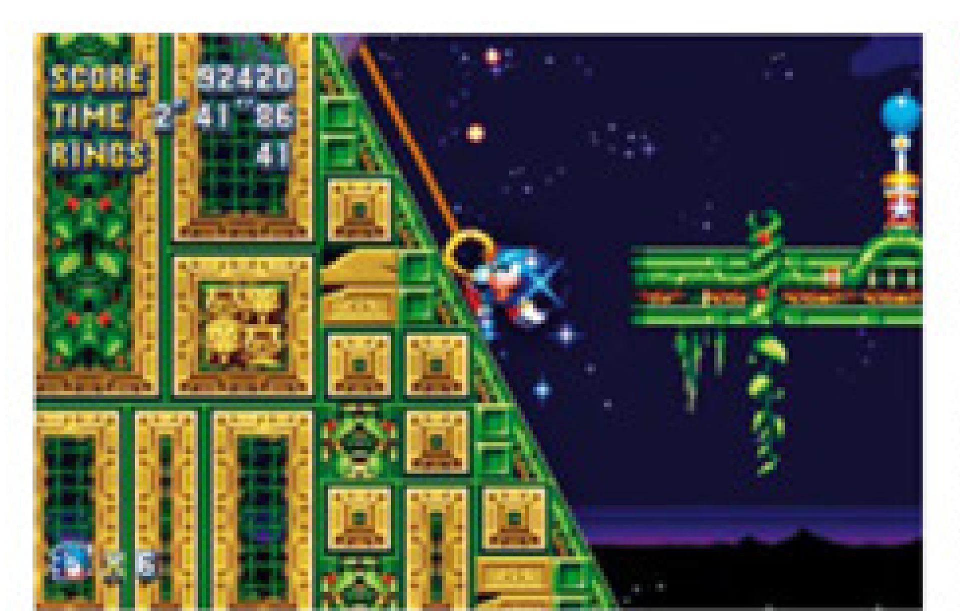
Además, hay un total de veinticinco jefes, entre las múltiples encarnaciones de Robotnik y sus esbirros, cada uno con sus propios patrones de ataque e infinidad de guiños a las entregas de Mega Drive. Cada uno es mejor que el anterior. En relación con eso, la dificultad está muy bien medida. Hay secciones complicadas, pero sólo morimos si estamos sin anillos y recibimos un golpe (o si nos aplastan o caemos al vacío). Eso sí, hay un límite de diez minutos para superar cada pantalla.

Completar la aventura por primera vez lleva entre tres y cuatro horas. Algo más de tiempo necesitaréis si queréis obtener las siete esmeraldas del caos y desbloquear al invencible Super Sonic. Para acceder a las secciones de bonus, hay que buscar unos anillos grandes

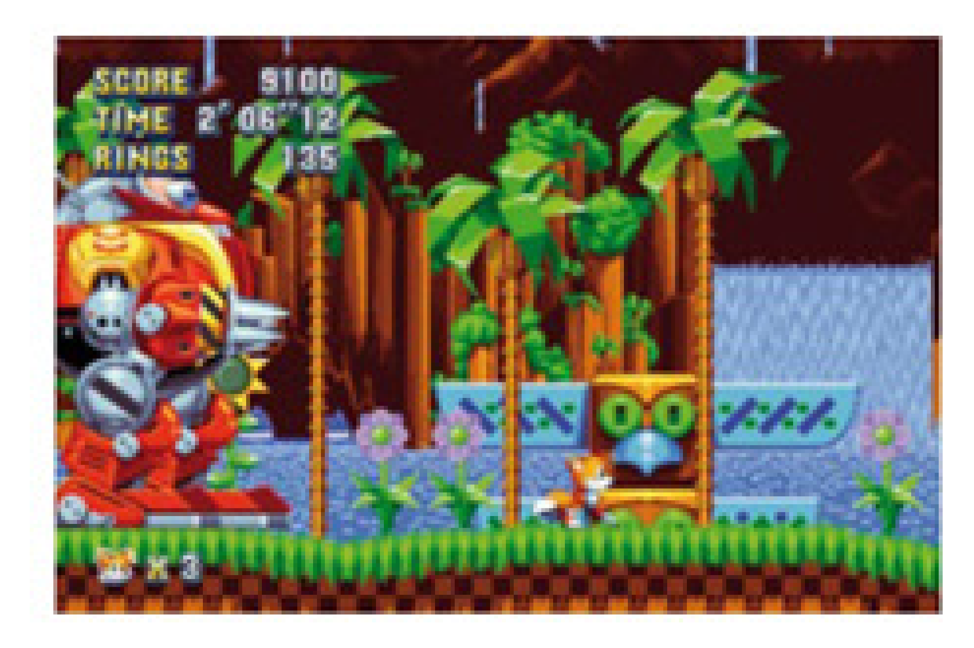
CADA FASE TIENE UNAS PECULIARIDADES Y, A SU VEZ, LAS DOS PANTALLAS DE CADA FASE SON MUY DIFERENTES

EL LEGADO DE 16 BITS, EN ALTA DEFINICIÓN

Sonic Mania es un gran homenaje a las cinco entregas "canónicas" de la saga que se lanzaron en Mega Drive entre 1991 y 1994. Se han recuperado infinidad de elementos, de modo que algunos se han dejado tal cual y otros se han reinterpretado con cariño.



Ocho de las doce fases son muy familiares, como Green Hill, Chemical Plant, Hidrocity, Flying Battery o Stardust Speedway. Se ha redibujado el mapa de cada una, pero se han mantenido la estética, las mecánicas jugables, los enemigos y las melodías.



Hay veinticinco jefes, muchos de los cuales imitan a los de Mega Drive (ni siquiera tienen por qué ser los de las fases resucitadas). Por ejemplo, están las ideas del de Scrap Brain o el de Metropolis. ¡Y hay uno inspirado en *The Revenge of Shinobi*!



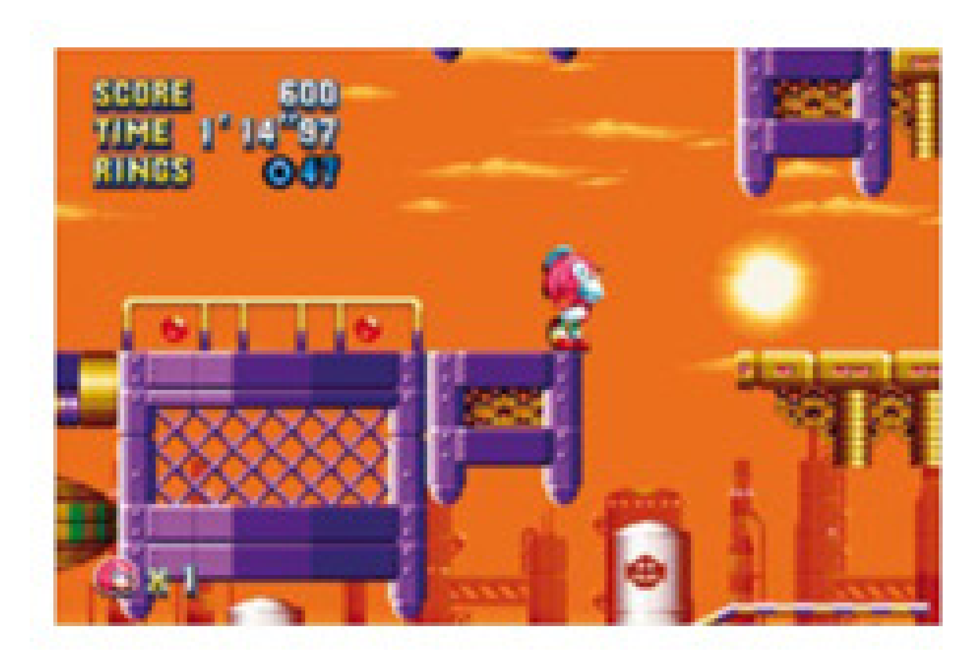
Las siete esmeraldas se consiguen en fases de bonus que remiten a las de *Sonic CD*. En entornos 3D, toca perseguir a un ovni, cogiendo bolas azules para ganar velocidad y anillos para aumentar el segundero. Cuidado con las caídas y las bombas.



Los laberintos de bolas de *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles* también están. Hay que coger sólo las azules (tocar una roja es el fin). Las de estrella nos hacen rebotar y las amarillas nos catapultan. Han desaparecido las molestas ralentizaciones de antaño.



Los escudos son muy útiles. El normal da protección adicional; el eléctrico atrae anillos y protege de los rayos; el de fuego permite impulsarse lateralmente y quemar ciertos elementos; y la burbuja sirve para rebotar y no ahogarse en zonas de agua.

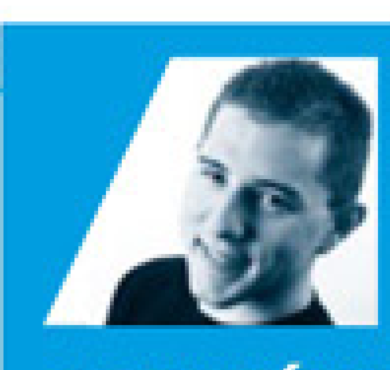


El diseño de los personajes, en especial las animaciones, es el mismo que en los 90. Es una delicia ver a Sonic mirando el reloj si nos quedamos parados, a Tails bostezando o a Knuckles intentando mantener el equilibrio si lo dejamos al borde del abismo.

ocultos en cada pantalla, como sucedía en *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*. Una vez dentro, hay que cazar ovnis. De primeras, pueden parecer puñeteras, pero, en cuanto se les pilla el truco, resultan asequibles. Aparte, vuelven los laberintos de bolas, aunque la recompensa aquí no son piedras preciosas, sino emblemas. Preparaos para maldecir...

Como complemento, hay dos modos de juego adicionales. El primero es Crono, donde se nos reta a superar cada pantalla, sin apenas enemigos, en el menor tiempo posible, con rankings online. El segundo es Competición, un modo a pantalla partida donde picarse con alguien por llegar primero a meta. Además, hay extras por desbloquear.

En relación con la duración y la rejugabilidad, el juego sólo cuesta 19,99 euros (y los vale), pero, incomprensiblemente, Sega ha decidido sacarlo sólo en formato digital... Hay a la venta en Amazon una edición coleccionista por 89,99 €, que incluye una figura de treinta centímetros... pero no el juego físico.



OPINIÓN

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Un plataformas 2D de relumbrón, que nada tiene que envidiarles a los referentes de los 90 en los que se inspira. Christian Whitehead ha sabido captar toda la esencia de los cinco Sonic "canónicos" de Mega Drive y los ha reinterpretado a lo grande, con un desarrollo largo, variado y lleno de guiños a la altura de una mascota mítica.

93

Una esmeralda de 16 bits

Sonic Mania es una puesta al día soberbia del apartado audiovisual que tenía la saga en los 90. Su arte pixelado es un deleite para la vista, en especial por el diseño y las animaciones, que os harán sentir como niños de EGB. Los escenarios tampoco se quedan atrás, pues no sólo son bonitos, sino que tienen gran incidencia en la jugabilidad. Mención especial merecen los efectos, como las onda expansiva de los anillos, que parece salirse de la pantalla cuando algo nos hiere. Además, hay detalles como el hecho de que el escudo de fuego pueda quemar los troncos espinosos de Green Hill o el petróleo de Oil Ocean. Aparte, las secuencias de animación con las que se abre y se cierra el juego son deliciosas. El juego va a 60 fps y sólo se resiente un poco cuando corremos como un erizo sin cabeza. En Switch, luce genial y permite jugar a dos con los Joy-Con separados.

La banda sonora está llena de melodías de ésas que se graban y no puedes evitar tararear cuando la consola ya está apagada. Las fases clásicas tienen el tema original de Mega Drive y un remix para la segunda pantalla, y los efectos también son pura nostalgia. Sonic ha recuperado las esmeraldas.

VUESTRA OPINIÓN

WEB justomas

“Me parece una maravilla. No había vuelto a jugar a un Sonic desde los 16 bits (bueno, un poco a los Adventure) y estoy de regreso a mis años mozos. Se siente 1:1 en jugabilidad.”

WEB Rafaginalsim MJ

“Llevo veinte años esperando este juego. Me transporta a los años en que mi única preocupación era aprobar los exámenes y poder comprar mis juegos de Mega Drive.”



El apartado gráfico se ha rehecho por completo respecto al original de PS2, a 1080p y 60 fps. El barrio de Kamurocho, inspirado en Kabukicho, brilla más que nunca.



La historia se ha ampliado con flashbacks protagonizados por Akira Nishikiyama, en los que se explica su deriva maligna, tras haber sido hermano de sangre de Kazuma.

Yakuza Kiwami

EL DRAGÓN DE DOJIMA RESURGE CON FUERZA DEL CASCARÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ryu ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95 €
Digital: 34,99 €

LANZAMIENTO
29 de agosto

CONTENIDO
18

Hace justo once años (doce en Japón), nacía en PS2 un dragón llamado Kazuma Kiryu. La aventura que protagonizó entonces regresa, ahora, rehecha desde cero para chamuscar nuestras PS4.

De las sagas que parió Sega después de hacerse third party, *Yakuza* es, seguramente, la mejor, y PlayStation la ha disfrutado en exclusiva casi total. Sin embargo, en Occidente, nunca ha tenido el éxito merecido, por su marcado tono nipón y porque algunos quisieron ver en ella un *GTA* que no era. La primera entrega fue uno de los mejores juegos de PS2, pero pocos se enteraron. Este remake es una segunda oportunidad para adentrarse en ella y, además, entronca con *Yakuza 0*, la precuela lanzada a principios de 2017, cuyo tuétano técnico y jugable se ha utilizado para revigorizar al Dragón.

Hay vida más allá de la cárcel

Yakuza Kiwami está protagonizado por Kazuma Kiryu y se ambienta en 2005. Tras diez años en la cárcel por un crimen que no cometió, este mafioso es liberado y se encuentra con que nada queda de su antigua vida. La chica a la que quería, Yumi, ha desaparecido, y su hermano de sangre, Akira Nishikiyama, se ha convertido en un desalmado sin escrúpulos. La entrada en escena de una niña llamada Haruka no hará más que complicarle las cosas. En esa tesitura, el Tojo Clan, la mayor organización mafiosa de Tokio, ha perdido 10.000 millones de yenes, lo que desatará una guerra. Así, Kiryu se ve envuelto en una historia inolvidable de intrigas y traiciones, contada con largas escenas de vídeo por las que desfilan una veintena de personajes realmente carismáticos. Como novedad, en este remake, hay metraje adicional que explica por qué Nishiki se ha convertido en un rufián, entroncando con el final de *Yakuza 0*.

Eso sí, las voces están en japonés y los textos, en inglés, a diferencia del original, que tuvo diálogos en inglés y subtítulos en castellano. Fue la única entrega de la saga que se tradujo a nuestro idioma, pero la localización era terrible, así que no era aconsejable reutilizarla, a lo que se añade el hecho de que hay nuevas líneas. Dadas las bajas ventas de la saga en España, se ha optado por no traducir este remake. No obstante, a poco que se sepa inglés, es un juego que hay que tener, y más teniendo un precio reducido de 30 € (y en físico, no como pasó con *Yakuza 5*).

Contigo, empezó todo

El desarrollo de *Yakuza Kiwami* se apoya sobre tres grandes patas: exploración, combates y minijuegos. Aunque hubo muchas comparaciones con *Shenmue*, ya el original era único y, once años después, sigue sin haber nada igual. La aventura transcurre en Kamurocho, una cuidada representación del barrio tokiota de Kabukicho. Podemos explorar la ciudad a pie libremente, entrar en establecimientos o hablar con diversos transeúntes.

Con frecuencia, nos abordan mafiosos y pandilleros en busca de gresca, lo cual da pie a batallas con formato de beat'em up. Al principio, Kazuma está muy oxidado tras su estancia en »

KIWAMI ES UN REMAKE IMPECABLE DE LA PRIMERA ENTREGA DE UNA SAGA... QUE NO PARÓ DE MEJORAR DESDE 2006



El sistema Majima Everywhere hace que el amigo-enemigo de Kazuma nos aborde en múltiples e hilarantes circunstancias. Derrotarle ayuda a aprender ciertas técnicas.



Los cuatro estilos de lucha, heredados de *Yakuza 0*, no estaban en PS2. Como novedad, los jefes pueden recuperar vida... pero podemos evitarlo con los remates "Kiwami".

Las múltiples escenas de vídeo son dignas de una película. Hay pocas sagas que planteen historias mejores que las de la saga *Yakuza*.



LO MEJOR

La historia, ampliada respecto a PS2. Los combates a lo beat'em up, sobre todo al mejorar las habilidades. El sistema Majima Everywhere. Los nuevos gráficos. A 30 €, es una ganga.

LO PEOR

Está en inglés, cuando el original sí se tradujo al castellano (aunque pésimamente). Las submisiones son flojas. Tiene menos minijuegos que otras entregas... y eso tenía arreglo.

Las batallas de chicas MesuKing y el Scalextric no estaban en PS2, pero se echan en falta más minijuegos nuevos. Se podrían haber traído muchos de *Yakuza 0*...





Al ser la primera entrega de la saga, tiene menos mecánicas que otras recientes. Este tiroteo es uno de los pocos momentos que alteran el ritmo.

» la cárcel, pero, a medida que ganamos puntos de experiencia, se desbloquean nuevas habilidades que lo convierten en una bestia. Al principio, el sistema de combate es tosco, pero, en cuanto tenemos más técnicas, es una delicia. Se han heredado los cuatro estilos de combate de *Yakuza 0*, entre los que se puede alternar libremente: brawler (equilibrado en cuanto a ataque y defensa), rush (ofrece rapidez para golpear y esquivar), beast (golpes fuertes) y dragón (el más completo de todos).

Este último se ha aprovechado para ligarlo a una característica nueva: el sistema Majima Everywhere. El estilo en sí está desde el principio, pero, para mejorarlo, hay que derrotar a Goro Majima, el famoso amigo-enemigo de Kazuma Kiryu (que fue coprotagonista de *Yakuza 0*), en múltiples circunstancias. Puede abordarnos en cualquier momento, disfrazado de policía, de camarero, de stripper, de zombi... Además, nos puede retar también a ciertos juegos, lo cual da vidilla a la aventura.

Por último, están los geniales minijuegos: karaoke, bolos, béisbol, billar, dardos, mahjong... Sólo hay dos que no recordamos de PS2: las carreras de scalextric y las batallas de chicas. No entendemos por qué no se han recuperado minijuegos de otras entregas, como las recreativas, el baile, la línea erótica...

Un juegazo que fue superado

El apartado técnico se ha rehecho, y eso incluye desde los gráficos hasta las voces. Los vídeos son impresionantes, aunque hay que recordar que hablamos de un juego intergeneracional que, en Japón, también tuvo versión para PS3.

Ahora bien, *Kiwami* tiene un problema por su propio concepto: es un remake impecable, sí, pero de la primera entrega de una saga continuista cuya fórmula no ha parado de mejorar desde 2006, con más personajes y ciudades (aquí sólo hay un protagonista y un entorno), más mecánicas, más minijuegos, historias más largas (ésta dura quince horas), misiones secundarias más elaboradas (aquí, hay 78, pero bastantes se reducen a peleas rápidas)... Es un juegazo, pero, si se compara con sus hermanos mayores, a los que hace muchos guiños, resulta más escueto.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



OPINIÓN

Tiene perdida la batalla con casi todos los *Yakuza* que le siguieron, más variados y largos, pero, como remake de uno de los mejores juegos de PS2, es impecable, no sólo en lo técnico, sino también en lo narrativo y en lo jugable, merced a las escenas extra, el sistema de combate o Majima Everywhere.

89

VUESTRA OPINIÓN

WEB Alundra89

“Si Sony hubiese enseñado este juego y Yakuza 6 en el E3, lo hubiese ganado de calle. Hablo por mí, porque, entre la saga y yo, hay algo. Podríamos hablar hasta de amor.”

WEB cyberdine4

“Siento una pena tremenda de que esta saga venga sin traducir. Que juegos de este calibre nos lleguen sin subtítulos está injustificado.”



■ *Hellblade* tiene acción de la mejor calidad, pero también está repleto de puzles y la trama tiene mucho peso en el desarrollo.

Hellblade: Senua's Sacrifice

LOS JUEGOS INDIES CON ASPECTO TRIPLE A SON POSIBLES

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Ninja Theory
DISTRIBUIDOR Ninja Theory
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Digital: 29,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Ninja Theory, creadores de *Heavenly Sword*, *Enslaved* o *DmC*, el último *Devil May Cry*, abandonan las grandes editoras para desarrollar y distribuir por sí mismos un juego diferente en el que nos ponemos en la piel de Senua, una guerrera celta que sufre psicosis.

Explicar en qué consiste *Hellblade* es muy sencillo. Sus mecánicas son de sobra conocidas. Tenemos combates a espadazos con la calidad que el estudio ha demostrado en sus anteriores obras, así como una gran cantidad de puzles que juegan con la percepción y una trama que tiene tanto peso como los otros dos elementos. Sin embargo, no es una aventura convencional. Para empezar, nuestra protagonista, una guerrera celta que viaja hasta el mismo reino de los muertos de la mitología nórdica, Helheim, no es la clásica luchadora que arrasa por donde va. Es mucho más débil que sus rivales, y los combates nos obligan a medir muy bien nuestros ataques, esquives y bloqueos, si no queremos acabar mordiendo el polvo.

Un desarrollo clásico y atípico

Nuestra heroína, Senua, es psicótica, por lo que tiene constantes alucinaciones auditivas y visuales que tienen su reflejo en la jugabilidad. Las voces nos pueden ayudar a ubicar a los enemigos que están a nuestras espaldas, orientarnos cuando estamos perdidos o darnos alguna pista en los puzles, aunque no todas dicen la verdad ni quieren ver triunfar a Senua. Las alucinaciones visuales nos sirven para resolver la mayoría de puzles, como situarnos en una zona del escenario para hacer que las piezas del entorno formen el puente que antes estaba derruido y, así, poder cruzarlo o encontrar determinados patrones en forma de runas observando la naturaleza que nos rodea.

Pero el desarrollo es atípico por muchos más motivos, como secciones del juego en las que no hay ni rastro de combates, algo que las grandes editoras no se atreven a hacer, por miedo a que los jugadores suelten el mando y cambien de juego en busca de emo-

HELLBLADE COMBINA TRAMA, PUZLES Y COMBATES COMO MUCHOS OTROS JUEGOS, PERO LO HACE DE FORMA ÚNICA

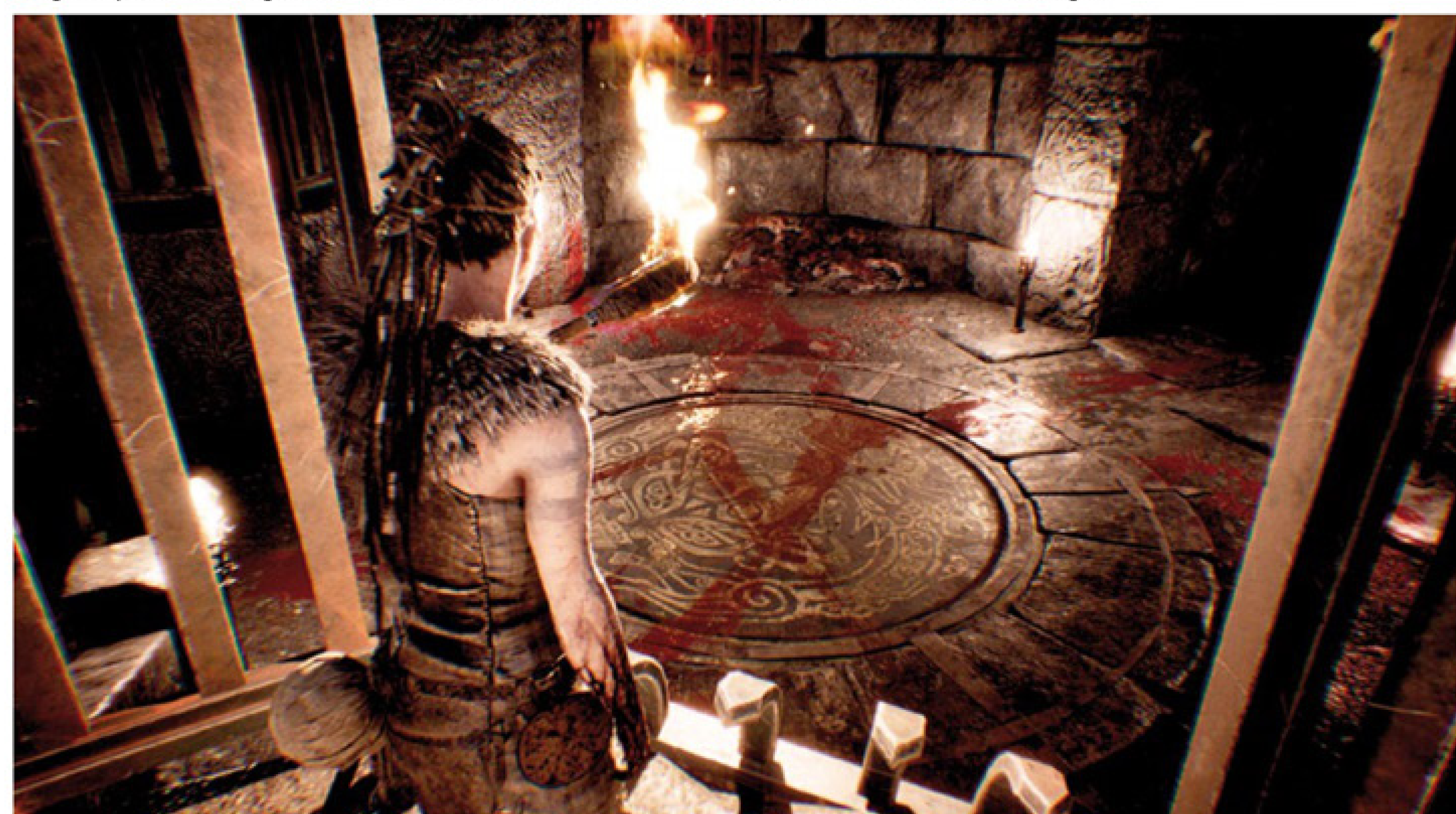
LO MEJOR

Los combates son sencillos, pero profundos. El sonido bestial, la trama genial, los puzles siempre variados, los gráficos están al nivel de cualquier triple A, la psicosis resulta realista...

LO PEOR

No resulta revolucionario en sus mecánicas, y es una lástima que Ninja Theory no haya optado por hacer un juego el doble de largo por el doble de precio. Lo habría pagado de buena gana.

Algunos puzles nos obligan a encontrar runas en los elementos del escenario, como estas manchas de sangre.





Los combates contra los jefes finales están diseñados de lujo. Siempre nos obligan a pensar una nueva estrategia y son muy espectaculares.



El apartado artístico es realmente espectacular, con detalles que nos dejan con la boca abierta.

ciones más explosivas. Tampoco hay HUD que nos indique dónde están los enemigos, nuestro siguiente objetivo... y no hay un árbol de habilidades en el que desbloquear nuevos movimientos, por lo que nos toca aprenderlos nosotros mismos durante los numerosos combates. *Hellblade*, además, se atreve a tocar un tema que nunca ha sido muy popular en videojuegos: las enfermedades mentales. Y es que el viaje de Senua, como el de Don Quijote, es una travesía épica en la que se enfrenta a todo tipo de criaturas, pero, sobre todo, se enfrenta a sus propios demonios, a la psicosis y a los traumas que le causó la invasión vikinga de su aldea. Otra de las grandes virtudes de esta aventura es que nos ofrece una variedad constante. Una vez que hemos aprendido a resolver un tipo de puzle, como atravesar unas puertas para hacer que el escenario cambie y nos permita avanzar, nos encontramos con una nueva clase de puzle, como escoger el camino correcto en una casa que repite sus pasillos, como sucedía en *P.T.* Nunca podemos acomodarnos y pensar que ya lo tenemos todo controlado, porque las mecánicas nunca se repiten.



OPINIÓN

Hellblade no tiene unas mecánicas revolucionarias, pero su receta de argumento, combates y puzles en proporciones muy equitativas (no como en otras aventuras), unida a una temática diferente y muy valiente, hace que sea una aventura original, fresca y distinta a cualquier otra del mercado.

91

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

Dejando de lado los prejuicios

El tema de la psicosis está tratado de forma adulta, realista y abandonando los estigmas y prejuicios que han acompañado a este tipo de enfermedades en la sociedad durante eones. Lo mejor es que permite que la experimentemos de una forma interactiva que, además de original y divertida, resulta, incluso, educativa, aunque no vengamos aquí para aprender. En la parcela técnica, no tenemos más que alabanzas. Senua luce de maravilla, con unas expresiones faciales a la altura de las mejores producciones, los escenarios están cuidados al detalle, los efectos de postprocesado y de partículas son geniales y el apartado sonoro (especialmente con auriculares) es de lo mejor que hemos oído nunca. Ya sólo falta que los jugadores seamos capaces de abandonar los prejuicios para darle una oportunidad y comprobar, de primera mano, que ésta es una aventura distinta a todo lo que hemos visto.

VUESTRA OPINIÓN

WEB HipFire80

“Luce muy bien y, teniendo en cuenta que tiene un precio reducido de 30 €, no hay forma de dejarlo pasar. Se agradecen propuestas nuevas entre tantas secuelitis, remasters...”

WEB kratos_19

“La cosa apunta muy bien. Espero que sea un éxito. Este estudio se lo merece. Y a ver si, así, se abre el camino para que más estudios se arriesguen con juegos más experimentales.”



La acción es intensa, aunque se concentra en torno a eliminar oleadas de zombis mientras protegemos bases...

Fortnite

LA NOCHE DE LOS MUERTOS "CONSTRUYENTES"

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Epic Games

DISTRIBUIDOR Deep Silver

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: Desde 39,99 €

LANZAMIENTO Ya disponile

CONTENIDO 12

Anunciado originalmente en 2011, la nueva propuesta de Epic llega, por fin, a consolas y PC. Es un juego que mezcla zombis, construcción y multijugador para dar forma a una experiencia tan fresca como abrumadora en opciones.

Tras un desarrollo largo, complicado y no exento de cambios, *Fortnite* ha resultado ser uno de esos juegos pensados para durar mucho en el tiempo. Su punto de partida es como el de una película de George A. Romero: el hombre experimenta más de lo que debe y, tras una extraña tormenta, el 98% de la población es exterminada. Por si fuera poco, unas extrañas tormentas propician la aparición de zombis, complicando, aún más, la existencia de los supervivientes. Nosotros asumimos el rol de uno de ellos, a elegir entre cuatro clases distintas, con variantes como soldado o ninja, cada una con sus peculiaridades y habilidades diferenciadoras. Pero, con cualquiera de ellas, nos espera siempre un esquema parecido...

Dos tipos básicos de misión

La historia que va uniendo las misiones nos invita a superar misiones de dos tipos. En el primero, exploramos mapas más o menos abiertos, en los que debemos cumplir pequeños objetivos, como ayudar a otros supervivientes, alcanzar un punto del mapa, interactuar con una máquina para lanzar un cohete... En estos mapas, podemos utilizar nuestro pico para "rapiñar" madera, metal o piedra, así como localizar otro tipo de materias primas, todas ellas fundamentales para fabricar nuestros propios recursos, desde paredes, trampas y techos con los que fortificar nuestras bases a armas y munición específica para cada una.

El segundo tipo de misión suele consistir en proteger un punto o artefacto, para lo que debemos levantar una fortaleza capaz de resistir las oleadas de zombis (en las que también participamos, como en el resto del juego, desde una perspectiva en tercera persona), con levísimos toques estratégicos. Todo el juego se puede disfrutar online,

FORTNITE MEZCLA ACCIÓN EN TERCERA PERSONA CON ALGO DE CONSTRUCCIÓN Y LEVES TOQUES DE ESTRATEGIA

LO MEJOR

Su mezcla de acción, construcción y online entretiene. La abrumadora cantidad de personajes, armas, opciones, habilidades e ítems que pone a nuestro alcance. Jugar con tres amigos.

LO PEOR

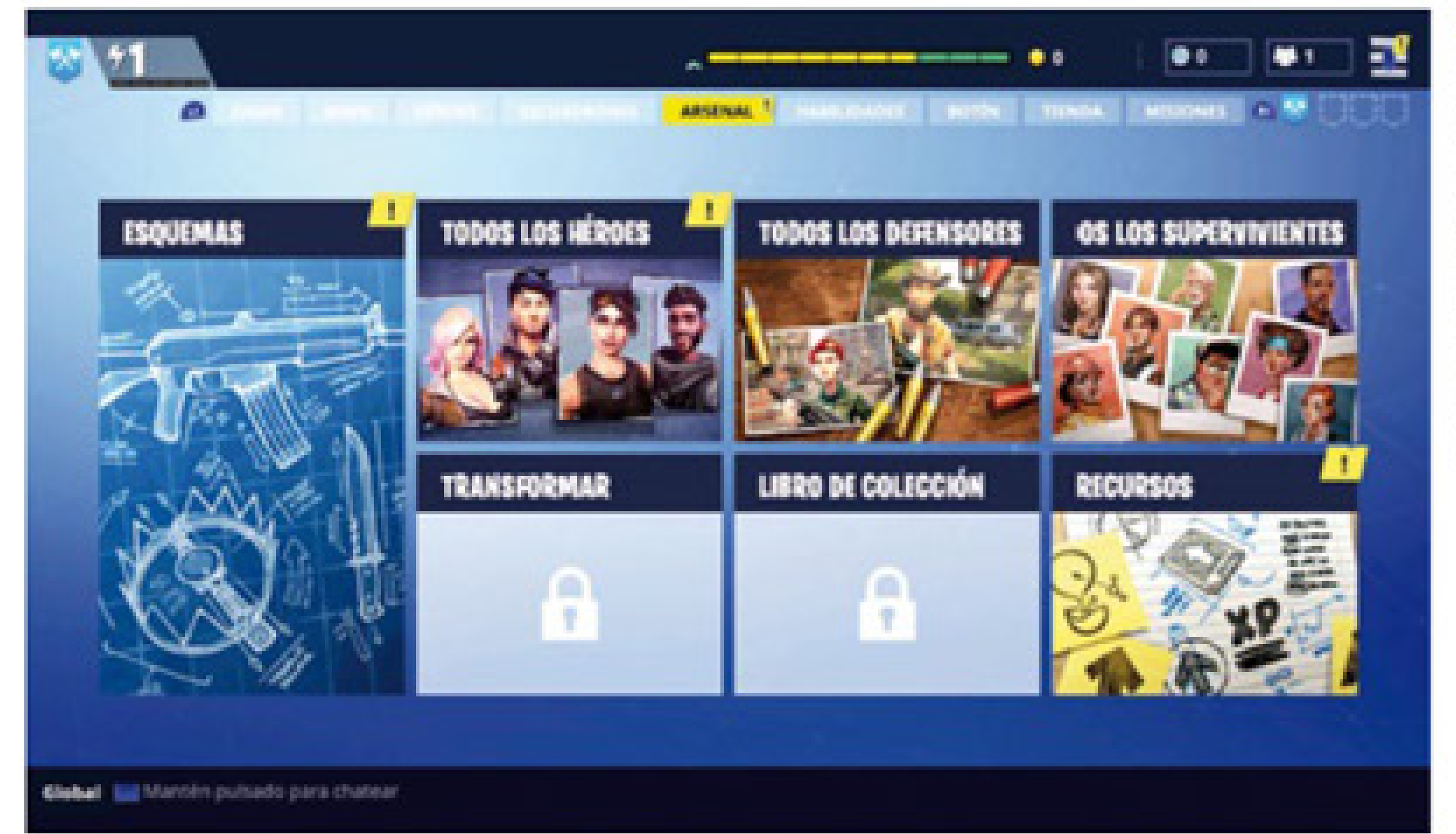
El desarrollo tiende a ser repetitivo. Gráficamente, tiene fallos, como ralentizaciones. Tiempos de carga algo largos. Pagar por el "acceso anticipado" a un juego que será F2P el año que viene.

Las materias primas para construir las conseguimos machacando el entorno con nuestro pico, desde coches a árboles, paredes...





La parte de construcción es bastante simple (paredes, suelos, techos, trampas...), pero cumple sobradamente su cometido para dar variedad.



La interfaz nos bombardea con un montón de opciones, submenús, ítems, supervivientes, equipos... A veces, abruma.

con otros tres jugadores. Muy divertido, aunque, a veces, algo caótico...

Eso es, a grandes rasgos, lo que ofrece en materia jugable, aunque, sobre esta base, añade numerosas opciones. Muchísimas, diríamos. El menú principal de juego abruma con sus enormes submenús: hay una pestaña dedicada a los héroes que podemos manejar (muchos desbloqueables, o a través de los distintos packs disponibles), diversos árboles de habilidades que vamos desbloqueando, podemos gestionar el arsenal (desde crear nuevas armas con esquemas a gestionar los supervivientes en grupos que, como en *MGS V*, pueden ayudarnos en las misiones o, incluso, "mandarlos" a que cumplan un objetivo secundario). Tenemos escuadrones de ayuda, un sistema de botín que va otorgando premios en base a las veces que nos conectemos o al completar misiones... Y cada una de estas



OPINIÓN

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Aunque cuenta con un adictivo arranque, *Fortnite* cae pronto en la repetición. Todas sus partes (acción, construcción...) son accesibles y huyen de la complejidad, algo que contrasta con las enormes opciones que ofrece en otras áreas. Un título duradero, para jugadores online, principalmente.

74

opciones nos bombardea con su batería de novedades a poco que juguemos.

El problema es que, una vez superada la sorpresa inicial, el juego resulta repetitivo, aunque subamos de nivel, desbloqueemos armas y personajes... Y no sólo eso: está plagado de "macrotransacciones", con paquetes que ya rondan los 90 €. No son necesarios para jugar, pero incluyen desde mejoras de personaje hasta paquetes de monedas con las que comprar botín. Hoy por hoy, el juego es de pago (gratis en el Store, aunque necesitas un pack fundadores —de 39,99 €— para empezar a jugar), pero todo apunta a que, en 2018, será free-to-play y que, este primer año, la experiencia es "early access" previo pago.

Simpático horror zombi

Desde el punto de vista técnico, *Fortnite* apuesta por una acertada línea gráfica de aire "cartoon", que recuerda a clásicos como *Team Fortress* y *Overwatch*. Es un tono que huye de dar miedo y que, incluso, resulta simpático, gracias a los distintos tipos de zombi. Eso sí, aunque no parece un juego especialmente exigente, tiene ralentizaciones que no ayudan a que el conjunto final sea todo lo bueno que debiera. Entretenido y recomendable para los que busquen algo duradero y online.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Sonnypipas

"Que las opciones sean tantas que a veces abrume es un punto positivo. Con el tiempo, te acostumbras. Confirmado que será divertidísimo este juego."

WEB FRANSNAKE

"El juego me recuerda bastante a Left 4 Dead 2, pero a un nivel mucho más complejo y caricaturista. Por lo descrito, tiene pinta de ser divertido ese cooperativo online."



Detener a MAYHEM y frustrar sus malvados planos requiere de unos agentes muy hábiles, poderosos y con mucho "morro".

Agents of Mayhem

AGENTES CONTRA EL MAL Y AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Deep Silver
Volition

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,90 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Dicen que "el enemigo de mi enemigo es mi amigo", y este podría ser el lema de Persephone Brimstone. Esta misteriosa mujer decidió dejar de ser una villana cuando su grupo, LEGION, lanzó una brutal campaña de conquista mundial. Ahora, Brimstone lidera el grupo MAYHEM, la última línea de defensa contra los planes de destrucción del maléfico doctor Babylon.

Este es el "superheroico" planteamiento de *Agents of Mayhem*, el nuevo juego de mundo abierto de Volition. Los agentes del título son un grupo de personajes muy variopintos, que van desde una exsargento de armas tomar a un actor metido a mercenario o una arquera india. Cada uno tiene una personalidad bien definida, y son presentados por medio de divertidas secuencias animadas. También se diferencian en sus características: cada agente usa un arma concreta, y sus habilidades pueden mejorarse a medida que acumulamos experiencia. A la hora de jugar, tenemos un escuadrón de tres agentes a elegir, y podemos alternar entre ellos en todo momento. Con la Seúl del futuro como vasto escenario, nuestro objetivo es acabar con el dominio de LEGION; bien sea realizando las misiones principales del argumento (que incluyen jefes finales, en la forma de los lugartenientes de MAYHEM), asaltando bases enemigas o, simplemente, explorando la ciudad en busca de retos secundarios. A medida que sumemos victorias y afiancemos el poder de la agencia, tendremos acceso a nuevos agentes, mejor equipamiento y misiones adicionales. Y, como en todo buen sandbox, nosotros elegimos qué hacer y en qué momento.

Un paso adelante, dos atrás

En Volition, llevan más de una década con los mundos abiertos y, gracias a la saga *Saints Row*, habían depurado una receta casi perfecta: humor gamberro, total libertad para el jugador y variedad casi infinita de retos y situaciones. Pero *Agents of Mayhem* sacrifica casi por completo esos aspectos, en favor de una "mmo-ficación" muy discutible.

AGENTS OF MAYHEM ES MUY DIVERTIDO, PERO NO ALCANZA LAS COTAS DE GRANDEZA DE LA SAGA SAINTS ROW

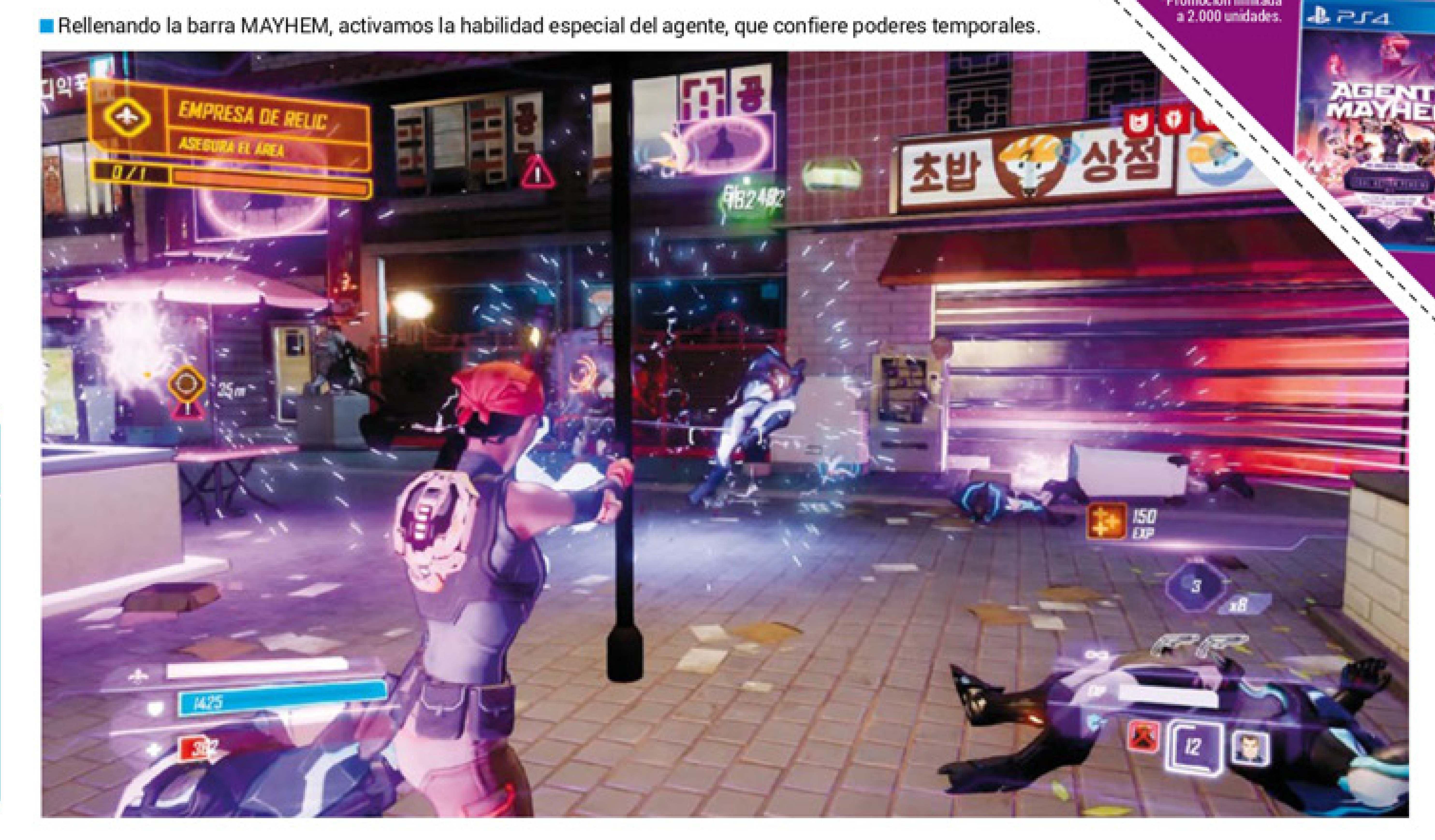
LO MEJOR

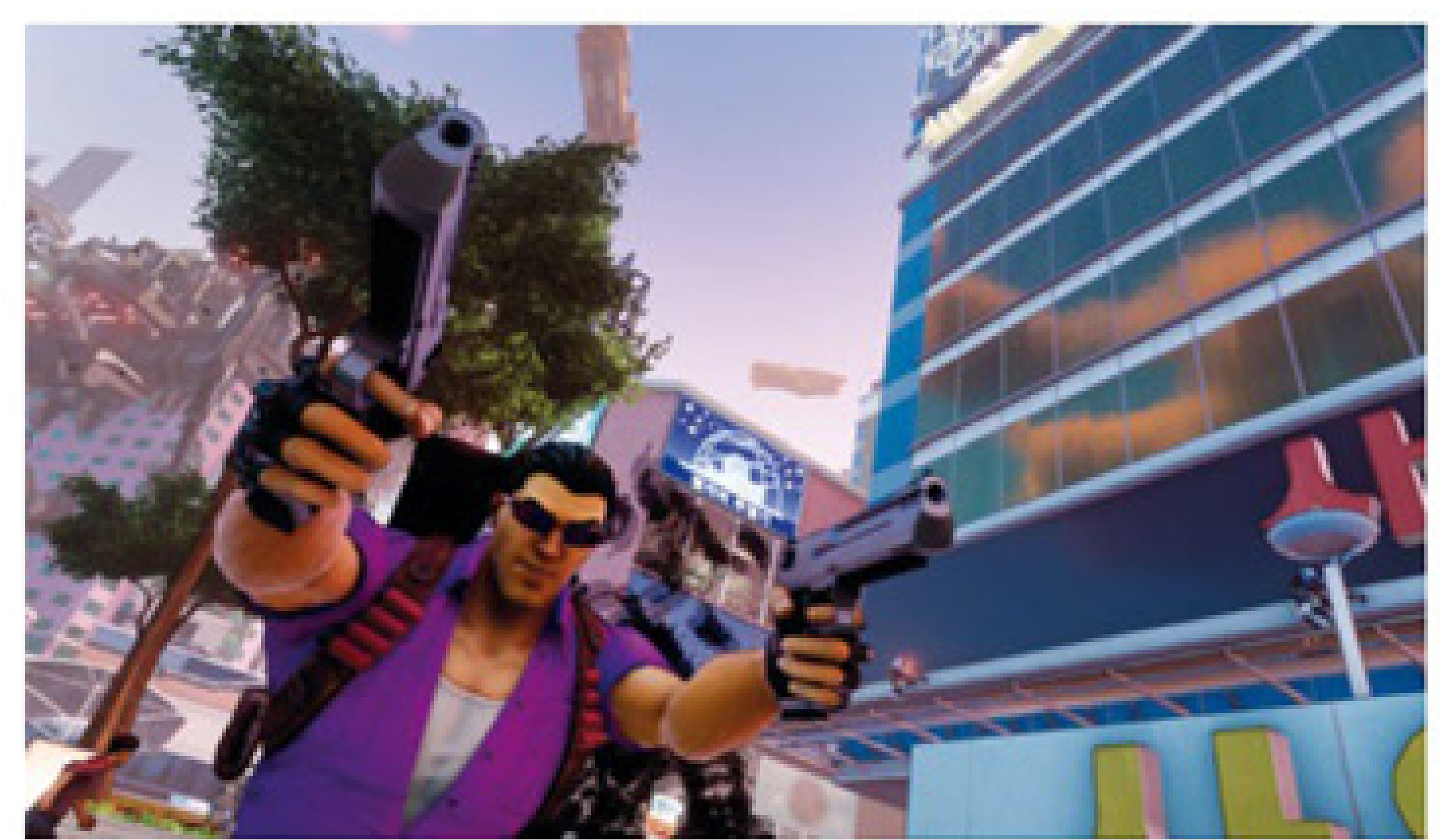
Un plantel de personajes muy carismáticos. El humor y la diversión "marca Volition", aunque atenuados, siguen estando presentes. La Seúl futurista del juego es realmente espectacular.

LO PEOR

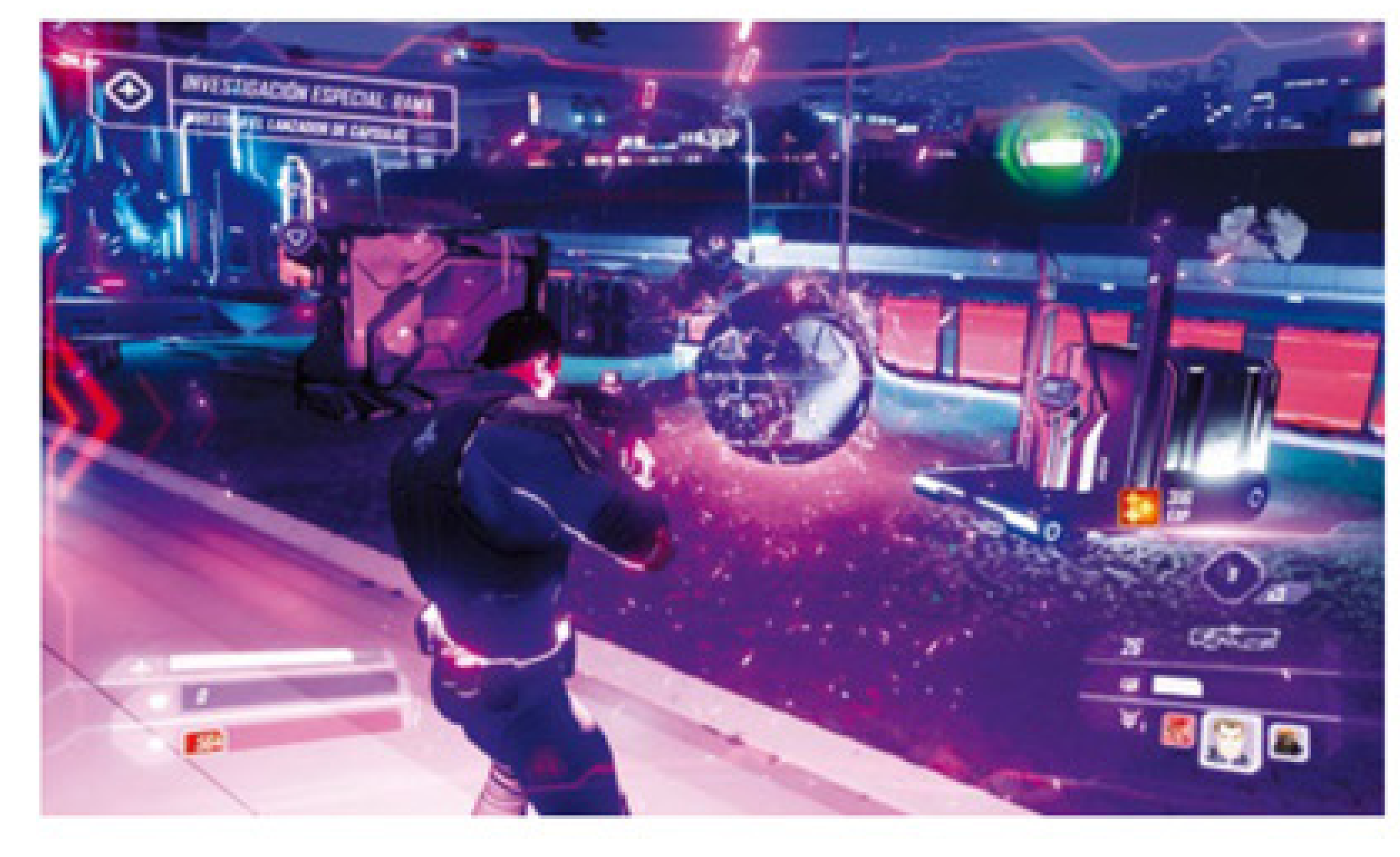
No tiene la variedad ni el "gamberrismo" que hicieron grande a la saga *Saints Row*. La dichosa "mmo-ficación" ("farmeo", "looteo", las cajas), que no aporta nada a un juego de este tipo.

Rellenando la barra MAYHEM, activamos la habilidad especial del agente, que confiere poderes temporales.





El juego transcurre en el mismo universo que *Saints Row*, e incluye a Johnny Gat, estrella de dicha saga, como agente descargable vía DLC.



Reuniendo planos, materiales y dinero, podemos construir armamento especial, como esta pistola de bolas de bolos gigantes.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Lo nuevo de Volition deja un sabor agridulce. La locura y la variedad de sus juegos previos han sido sustituidos por elementos que lo acercan a juegos como *Overwatch*, de forma innecesaria. Pese a esto, el estudio de Illinois ha creado una licencia divertida, llamativa y con potencial para evolucionar.

81

Nos explicamos: seguro que el plantel de personajes de *AoM* os recuerda al de hero shooters como *Overwatch*, pero es que las semejanzas no terminan ahí. El juego incorpora elementos de este tipo de juegos y sacrifica aquello que llevó a *Saints Row* a lo más alto. Si en aquella saga teníamos acceso en todo momento a un arsenal de armas disparatadas, en *Agents of Mayhem* esas armas son descafeinadas y se limitan a una única "perk" (o ventaja). Si en *Saints Row* disponíamos de ataques de todo tipo, aquí casi todos los personajes tienen las mismas habilidades y el combate se limita a disparar sin ton ni son. Adiós, caos y gamberrismo; hola, "farmeo" de materiales, interfaz al estilo de los MMO y hasta cajas de botín. Vaya por delante que no estamos criticando ninguno de dichos elementos; simplemente es que, aquí, no nos pegan, menos aún si conllevan un retroceso en una fórmula que Volition había perfeccionado a lo largo de los últimos años.

Diversión y espectáculo

Pero Volition es mucho Volition, y su veteranía consigue tomar las riendas del juego. Puede que, al principio, os parezca poco variado y que las misiones resulten algo "sosas", pero, cuando empecéis a conseguir nuevos agentes, disfrutéis de sus retos personalizados y, en suma, hayáis avanzado lo suficiente en el juego... en ese momento, *Agents of Mayhem* comienza a brillar. Es entonces cuando el juego desvela su verdadero potencial, gracias a unas misiones principales más sesudas, el asalto a bases o complejos enemigos (una gozada en los niveles más altos de dificultad) o el acceso a los mejores coches, habilidades y personajes. Al mismo tiempo, a medida que avanza el juego, el plantel de héroes y villanos demuestra su carisma y se hace querer. Y todo, con un envoltorio de primera categoría. El diseño de la Seúl del futuro cuida hasta el último detalle, y viene acompañado por un robusto motor gráfico, en el que brillan las animaciones y los efectos visuales. Pese a algunos elementos cuestionables, *Agents of Mayhem* resulta divertido y tiene un gran potencial como saga.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Cyberdine4

"Pinta interesante. Está claro que no va a ser un superventas, pero se ve fresco y original. Me gusta que haya estudios que se atrevan con este tipo de propuestas, divertidas y únicas."

WEB ArhAssassInfamous 13

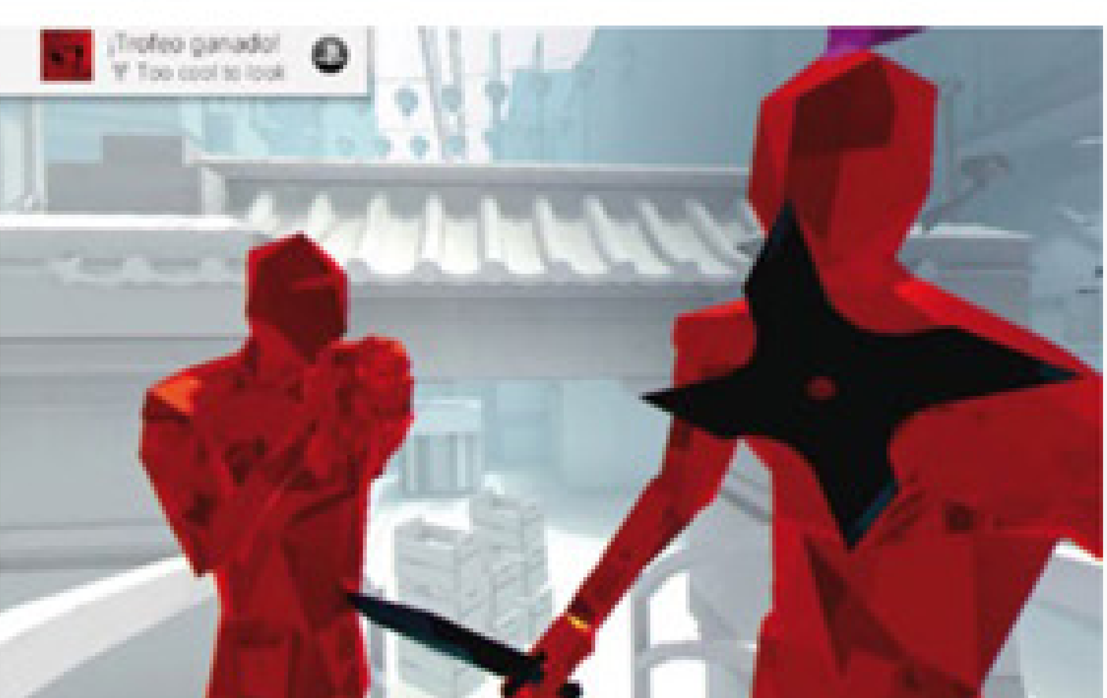
"Esperaba algo mejor de Volition. No me termina de convencer: parece el típico juego de disparar a enemigos clónicos. Seguiré atento antes de tomar una decisión precipitada."

■ La acción avanza muy despacio mientras no nos movamos, lo que nos permite calcular nuestro siguiente paso, romper balas por la mitad...









■ *SUPERHOT VR* nos invita a adentrarnos en un simulador, en el que acabamos con los enemigos usando shurikens, pistolas, etc.

SUPERHOT VR

CUANDO LA DETECCIÓN ES EL TEMA "CALIENTE"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
SUPERHOT Team

DISTRIBUIDOR
SUPERHOT Team

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 24,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Una de las sensaciones indies del año pasado llega a PS4 en su variante VR (no se puede jugar sin el visor). Un juego de acción en primera persona que pone el foco en una idea original y divertida: el tiempo sólo avanza a ritmo normal cuando nos movemos.

Así, nuestro objetivo en todos los niveles es acabar con los enemigos, de color rojo, ya sea a puñetazos, lanzando objetos como ceniceros o usando armas blancas y de fuego. Para ello, es obligatorio utilizar dos mandos Move —simulando cada uno una mano—, lo que nos permite agarrar objetos con el gatillo y soltarlos/lanzarlos con el botón Move. Esto nos permite realizar todo tipo de flipantes acciones, desde lanzar un shuriken a un enemigo a coger su katana al vuelo, partir por la mitad unas cuantas balas y lanzar la espada para acabar con quien nos estaba disparando...

Luces, cámara... ¿detección?

Planificar cada paso es la clave para avanzar en *SUPERHOT VR*, que, a diferencia de la versión estándar, nos clava al suelo (no podemos avanzar o movernos a los lados). Es el movimiento de los mandos o el visor el que hace que avance el tiempo y esquivemos los ataques de los enemigos. El problema es que, en un juego que requiere tanta precisión, eso es justo lo que más falla: la detección de los mandos y el visor. A veces, nos ubica lejos de las armas o falla la posición a la que disparamos; otras veces, falla al golpear a un enemigo, la cámara no detecta las manos... Si añadimos a esto que no "guarda" la partida tras superar un nivel, sino cuando superamos bloques de niveles, significa que rejugarás muchas partes del juego no por tu culpa, sino por la tecnología que lo sustenta. Aun con estos fallos, es una experiencia tan única que merece la pena probarla. Eso sí, antes, ármate bien de paciencia... ■



OPINIÓN

SUPERHOT fue una de las sorpresas de 2016. Es un juego de acción atípico que encaja a las mil maravillas con la filosofía VR. Así resulta más inmersivo, aunque los fallos de detección de los mandos Move lastran la experiencia final.

78

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS Switch



Namco Museum

CLÁSICOS DE AYER Y HOY

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Arcade

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Desde la era de PSOne, Namco ha recopilado sus clásicos recreativos en la serie *Museum*, que, ahora, debuta en Switch recopilando diez títulos "pixel perfect" y una puesta al día HD de *Pacman VS*.

Entre los clásicos, hay verdaderas joyas, como los dos *Rolling Thunder*, *Pacman*, *Galaga* o *Splatterhouse* (sin censurar), junto a otros títulos "menores" (o menos populares), como *Tank Force* o *SkyKid*. Todos ellos son recreaciones perfectas de la recreativa, y ofrecen buenas opciones de emulación, desde rotar la pantalla 90º para ponerla en vertical (ideal para los matamarcianos) a añadir "scanlines" que simulan cómo se veía la recreativa originalmente, alterar la relación de aspecto (los juegos no ocupan toda la pantalla, tienen un fondo) o guardar la partida para retomarla en otro momento. Además, todos los títulos cuentan con dos modos: normal (recrea la placa original) y un desafío, que añade un reto adicional, como conseguir cierta puntuación en un límite de tiempo. ¡Ah! Y con rankings online y vibración HD (en algunos juegos, molesta...).

De GameCube a Switch

El juego más moderno de todos es *Pacman VS*, lanzando en GameCube y que, aquí, sigue ofreciendo juego asíncrono. Si sólo tenemos una copia del juego y una Switch, hasta tres jugadores pueden intentar cazar a Pacman (con dos Switch, se puede compartir la copia para que tres jugadores sean fantasmas y un cuarto, Pacman). Divertido.

La selección de clásicos es un poco irregular y el precio, elevado... pero, hoy por hoy, a falta de Consola Virtual, es la única forma de disfrutar en Switch de estos clásicos.



OPINIÓN

Algo caro para ser un recopilatorio de viejas glorias con pocas novedades. Pero, a falta de Consola Virtual, si quieres jugar a los clásicos, es lo único que hay. Y la emulación es perfecta. Lástima que no ofrezca más títulos...

74

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Sine Mora EX

CON EL COOPERATIVO POR BANDERA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Grasshopper Manuf., Digital Reality

DISTRIBUIDOR
THQ Nordic

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Húngaro

FORMATO / PRECIO
Físico: Desde 19,95 €
Digital: 19,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

En 2012, Grasshopper Manufacture y Digital Reality dieron nuevos aires a los matamarcianos con *Sine Mora*, un título que introducía detalles como ralentizar el tiempo para esquivar las balas. Un lustro después, regresa ampliado y revisado para volar en las nuevas consolas.

Con el apellido "EX", esta nueva versión mantiene los siete niveles del original con sus enormes jefes, sus variados niveles de dificultad, los power ups y todo aquello que lo hizo distinto. Así pues, ¿qué justifica esta reedición? Pues, en primer lugar, una de las características más demandadas: el modo cooperativo local para dos jugadores. Dada la narrativa del juego, centrada en un piloto, el escollo se ha resuelto introduciendo un dron, que es la nave que maneja el segundo jugador (si recibe daño, mengua la barra que controla la ralentización del tiempo).

Otras mejoras... ¿"sine die"?

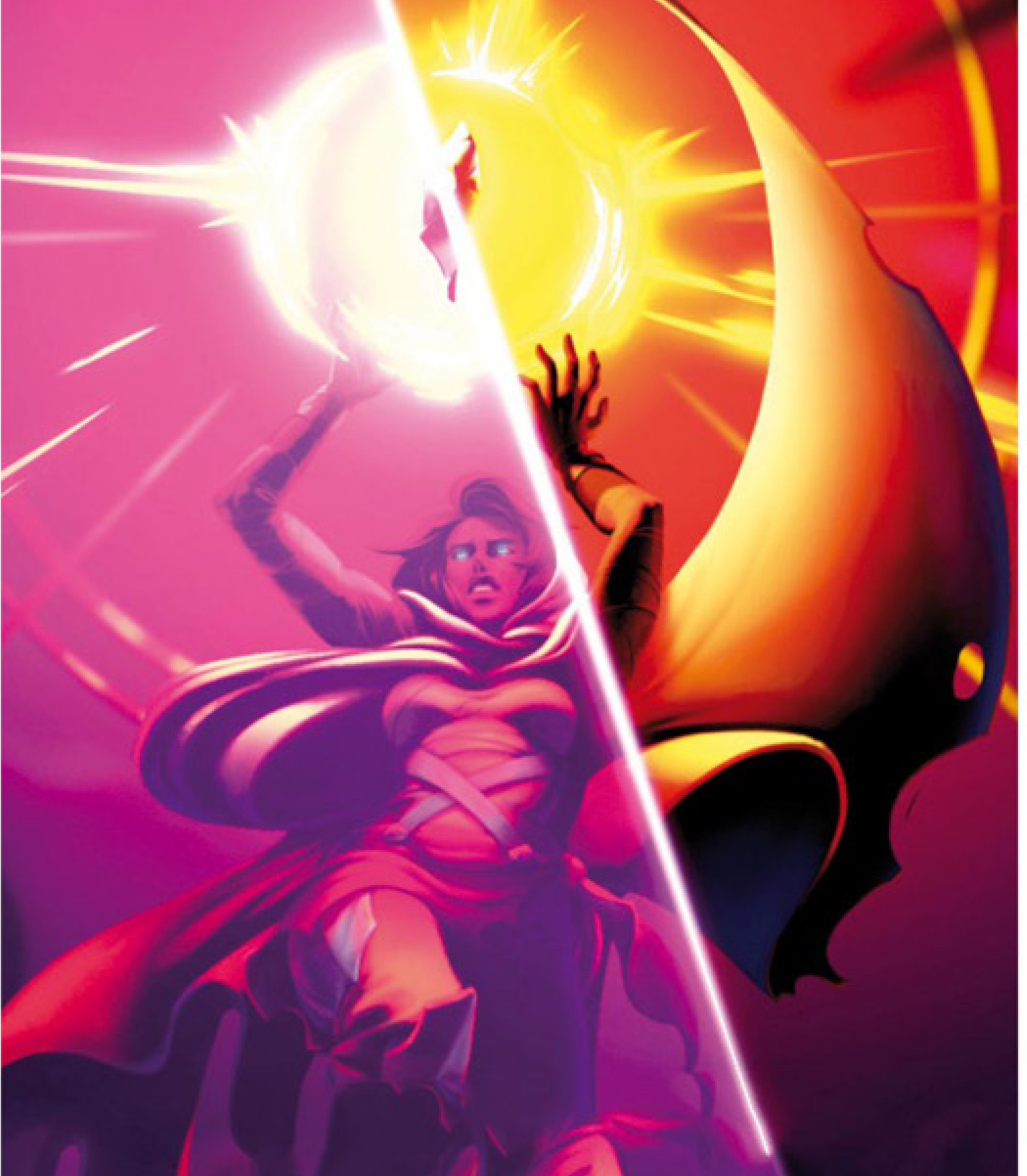
Aparte de esa posibilidad, también introduce tres nuevos modos competitivos (Carrera, Tanques y Obstáculos), nuevos niveles de desafío, un renderizado más suave y la mejora técnica de correr a 4K y 60 fps en PS4 Pro y PC. La versión de Switch llegará un poco más tarde (a finales de septiembre), manteniendo el cooperativo en modo sobremesa y compartiendo los Joy-Con. Todas las versiones de consola, además, cuentan con edición física. Es un gran juego, con un único problema: si ya lo jugaste en su día, la experiencia es prácticamente la misma (quizá con la dificultad algo rebajada) y las novedades quizá se quedan cortas como para volver a pasar por caja. Si no lo jugaste, dale una oportunidad.

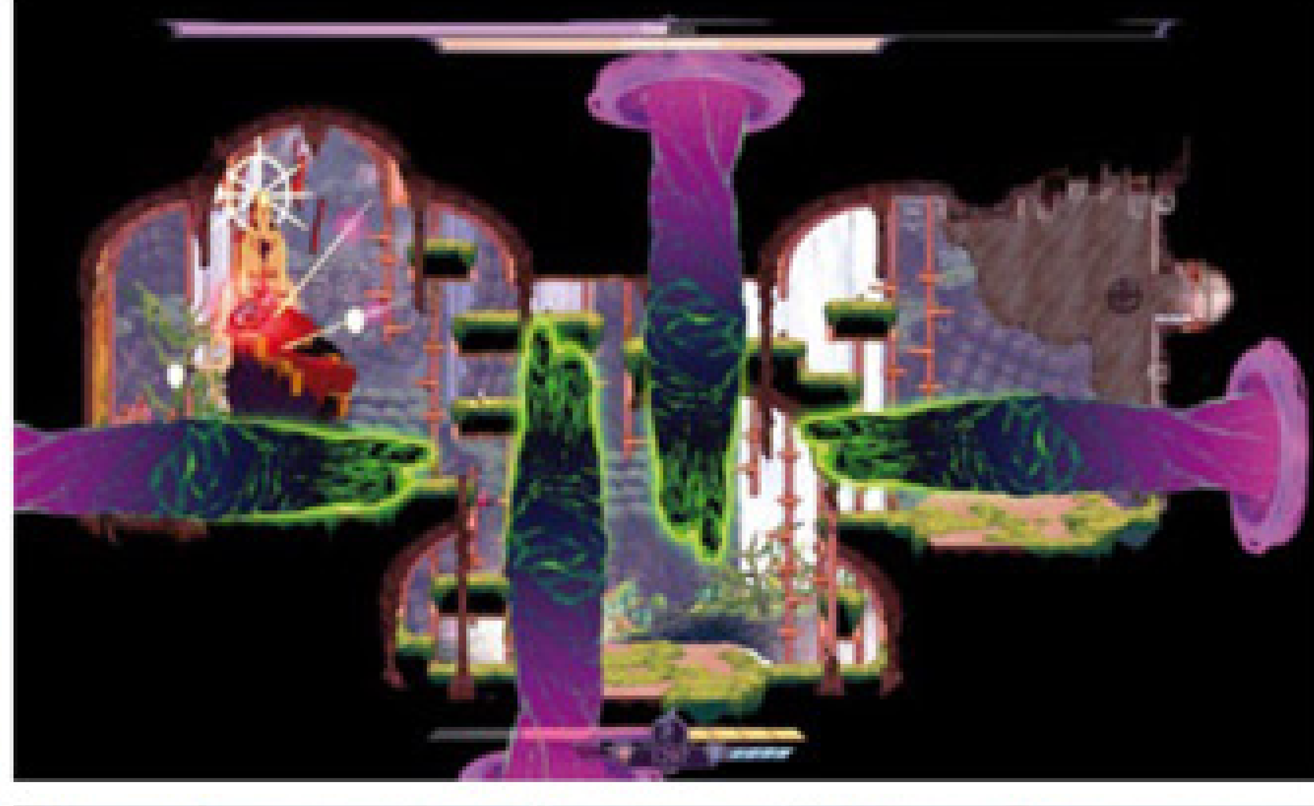
OPINIÓN

Más bello y fluido, pero es el mismo juego con añadidos menores (el cooperativo está bien, pero es casi más un "pegote"). Si no lo jugaste en su día y te atraen los shmups, tírate de cabeza a por él. Los que ya lo jugaron... quizá no tanto.

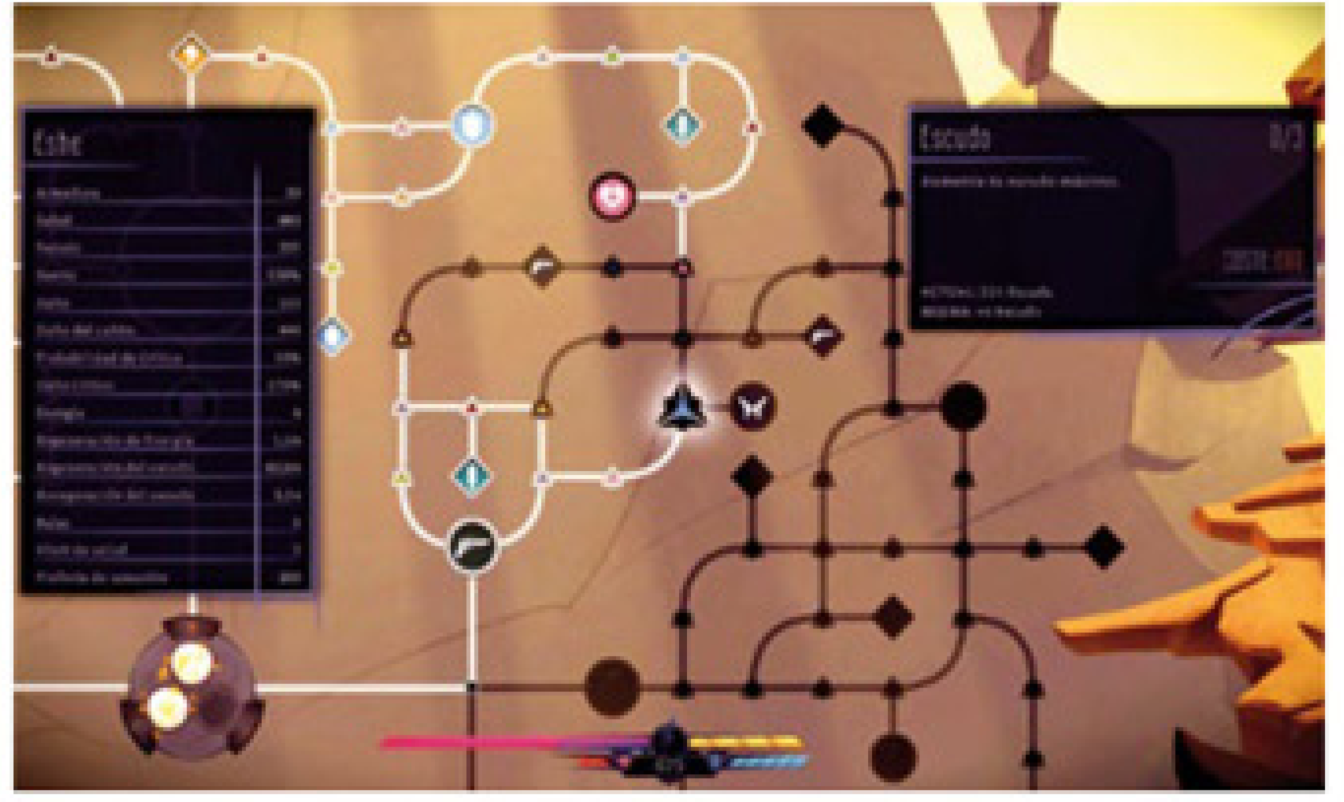
79

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM









El árbol de habilidades es enorme. Para desbloquear cada mejora, necesitamos esquirlas, que son la moneda del juego.

Sundered

UN RAYO DE LUZ EN UN MUNDO SOMBRAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Thunder Lotus Games

DISTRIBUIDOR
Thunder Lotus Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Los creadores de *Jotun* volvieron a Kickstarter para poder financiar su segunda obra, *Sundered*. Fue otro éxito de recaudación y, ahora, con el producto final en las manos, ¿está a la altura de las circunstancias?

Sundered es un metroidvania al uso que, combinando exploración y acción, nos cuenta la historia de un mundo asolado tras una guerra. Pero tiene varias peculiaridades, de las cuales la más original es que, aun teniendo un mapa "fijo", cada zona que lo compone se genera proceduralmente, y cambia con cada muerte (y palmarás a menudo, sobre todo al principio). Y no sólo eso: cuenta con un árbol de habilidades enorme y, superada una parte de la aventura, un sistema de "corrupción" nos permite sacrificar parte de nuestra "humanidad" a cambio de nuevas habilidades...

¿El *Dark Souls* de los metroidvanias?

Sobre el papel, el punto de partida es interesante, y más viendo su cuidadísima parcela visual, dibujada a mano y con un gusto exquisito. Pero la cosa empieza a torcerse con la forma de introducir la acción: los enemigos nos atacan por oleadas, con una frecuencia y un número de criaturas que suele ir a más. Y nos persiguen, por lo que ni siquiera podemos dejarlos atrás en muchos casos... Es una decisión de diseño que puede no gustar a todos y que, además, provoca molestas ralentizaciones, incluso en PS4 Pro. Y aún hay más: el juego, a veces, abusa a la hora de usar un zoom de alejamiento enorme, que casi nos reduce a un píxel en pantalla, lo que dificulta seguir la acción (sobre todo en pantallas pequeñas). Son decisiones algo desafortunadas que ensombrecen otras áreas del juego, como los jefes finales, que, simplemente, son impresionantes. Es un juego muy bello que, ajustando algunas de sus piezas, podría haber dado mucho más de sí.



OPINIÓN

Sundered no brilla más fuerte por algunas decisiones de diseño, como las hordas enemigas, y los fallos técnicos. Pero, superadas las primeras horas, te conquistará. Como metroidvania, tiene el arrojo de hacer algunas cosas de forma distinta.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Stardew Valley

MI VIDA EN EL CAMPO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Estrategia / Simulador social

DESARROLLADOR
ConcernedApe

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 14,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

A la estela de la serie *Harvest Moon*, florece *Stardew Valley*, título creado por Eric Barone que ya lleva tiempo disponible para su descarga tanto en Steam como en PS4 y Xbox One, y que, ahora, llega en una edición en formato físico con mapa, guía y BSO (eso sí, sólo para consolas). Hacer crecer una granja es sólo el principio en esta pixelada propuesta, que mezcla con maestría la estrategia de gestión con no pocos toques de simulador social. Buscando un cambio de vida radical, nuestro personalizable avatar se desplaza hasta la granja de su difunto abuelo. Allí, nos encontraremos con una destartalada propiedad que deberemos limpiar y acondicionar para empezar a cultivar hasta 41 tipos de vegetales, criar animales, obtener minerales, pescar... ¡Incluso combatir contra monstruos!

Granjero busca esposa y aventuras

Paralelamente, vamos conociendo a nuestros vecinos y la problemática del lugar, mejorando las relaciones con ellos y tejiendo una historia (con toma de decisiones) que tiene mucha más miga de lo que parece. Incluso podemos casarnos y tener hijos.

Pero todo a nuestro ritmo. El tiempo pasa, sí, y debemos prestarle atención tanto para repartirnos nuestros quehaceres diarios como para planificar nuestras cosechas o asistir a eventos. Pero el juego no nos obliga a nada. Podemos dedicarnos a nuestra granja sin prestar atención a las misiones que puedan encargarnos nuestros vecinos, o dejar que se pudran nuestras lechugas y dedicarnos a "socializar". ¡O todo a la vez! Hay tanto por hacer y descubrir en Pueblo Pelícano que no querrás salir de allí.



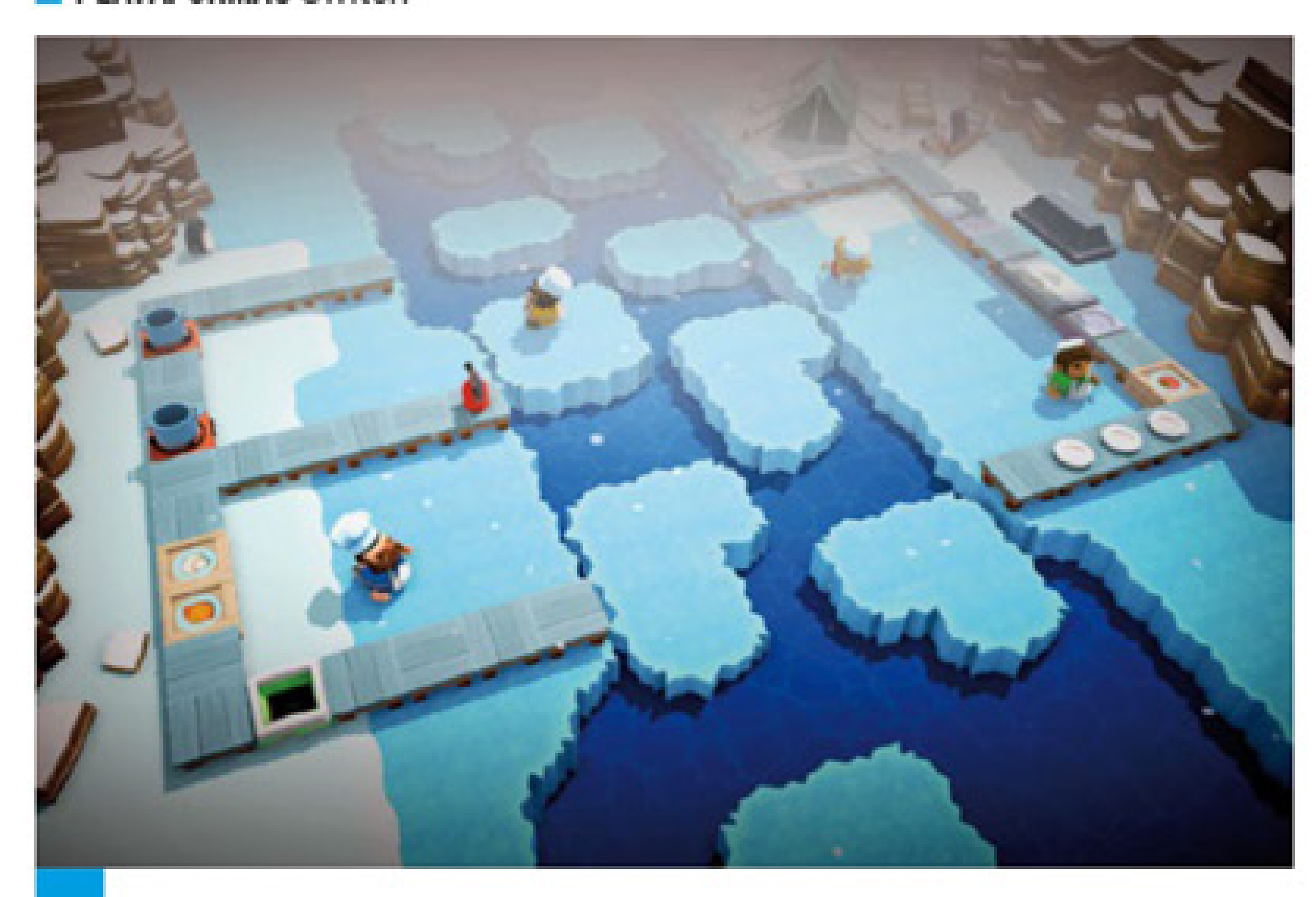
OPINIÓN

Pocos juegos me han sorprendido tanto últimamente como *Stardew Valley*. No suelen gustarme los juegos de estrategia de gestión, pero, aquí, está todo tan cuidado y bien medido, y tiene tantos detalles por descubrir, que no podía parar de jugar.

85

Por **Daniel Acal** @daniacal

PLATAFORMAS Switch



Overcooked: S.E.

¡COMANDA PARA CUATRO! ¡SÍ, CHEF!

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Arcade

DESARROLLADOR
Ghost Town Games

DISTRIBUIDOR
Team17

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Clásicos como *Tapper* nos demostraron que el mundo de la restauración podía ser divertido. *Overcooked* retomó el concepto y lo amplió con multijugador para cuatro y, ahora, llega a Switch incluyendo sus dos paquetes de contenido extra.

Overcooked es la vuelta a los orígenes, a una jugabilidad muy sencilla... pero que atrapa. Tanto si jugamos solos como acompañados (en una misma Switch, con hasta tres jugadores más, cada uno con un Joy-Con), el objetivo es sacar adelante los platos que nos van pidiendo. Somos cocineros y, como tal, debemos coger los alimentos, picarlos, freírlos, emplatarlos... y dejarlos en el mostrador para que los sirvan (y sí, también lavar los platos de vuelta). Todo se realiza con dos botones de acción, uno para coger y soltar, y otro para realizar la acción en sí (que la determina el lugar donde nos ponemos, como, por ejemplo, fregar en la pila).

Cocina rica, rica... y variada

La historia de fondo es bastante cómica (aprender a cocinar para saciar a una criatura que va a destruir el mundo) y, a lo largo de sus distintos niveles, va introduciendo variantes, desde platos a lugares donde cocinamos (como un barco con partes móviles). Si juegas solo, puedes alternar el control entre dos pinches, invitando a pensar antes de actuar, pero donde brilla es en el cooperativo para cuatro, que, en Switch, permite disfrutarlo en cualquier parte en modo sobremesa. Es un juego simple, pero muy adictivo, que, con los dos paquetes de contenido, añade aún más horas de diversión. Técnicamente, no es gran cosa, pero, si buscas diversión inmediata, cumple.



OPINIÓN

Si buscas algo cooperativo para cuatro jugadores, *Overcooked* cumple la papeleta con nota. Es un juego simple, que cualquiera puede coger, y con un planteamiento que permite partidas rápidas de cinco minutos. Es muy divertido.

80

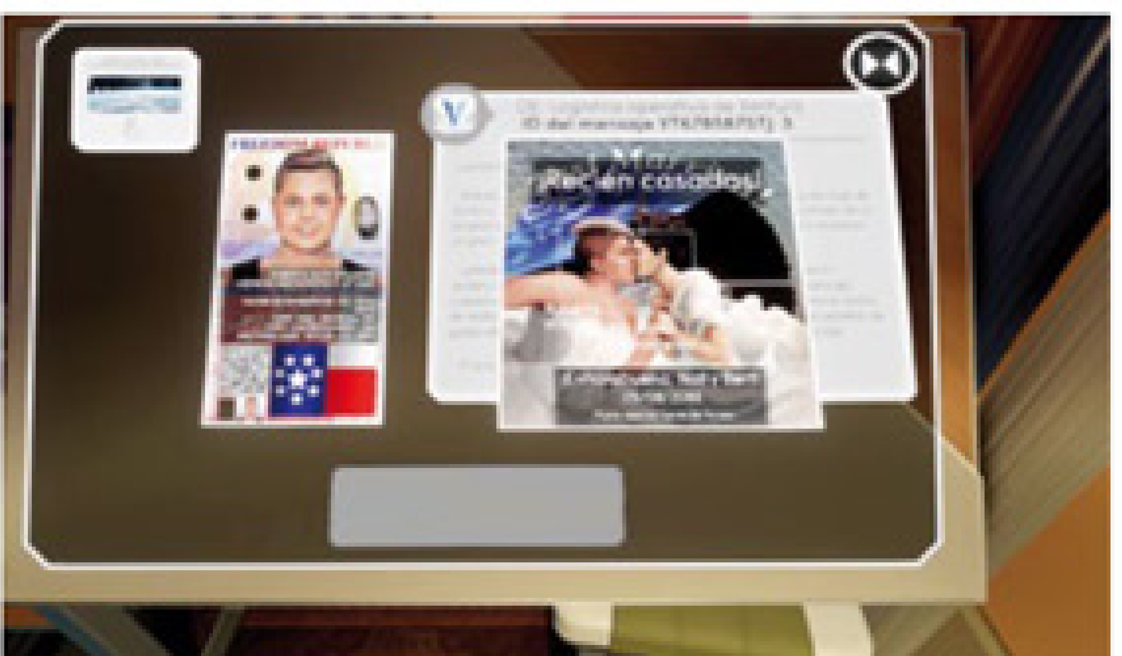
Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Las vidas de la tripulación de *Tacoma* esconden la clave de su desaparición.









Esta aventura narrativa logra mostrar con naturalidad temas adultos, como las relaciones interpersonales o el miedo a la muerte.

Tacoma

HOUSTON, TENEMOS UN PROBLEMA (DE NARRATIVA)

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura narrativa

DESARROLLADOR
The Fullbright Company

DISTRIBUIDOR
The Fullbright Company

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Fullbright, el estudio responsable de *Gone Home*, regresa cuatro años después con una propuesta en esa misma línea, pero con mayores ambiciones. *Tacoma* es el nombre de una estación espacial cuya tripulación ha desaparecido. Nuestra misión es recuperar la IA de la estación, al mismo tiempo que somos testigos de escenas clave en la vida de los tripulantes de Tacoma. Gracias a un dispositivo de realidad aumentada, podemos ver acontecimientos cruciales a bordo de esta gran nave, que dan forma al punto fuerte del juego: su argumento.

¿Qué ocurrió en la estación espacial?

Tacoma es un walking simulator (o aventura narrativa) que se asemeja al citado *Gone Home*, pero está más cerca de títulos recientes como *Get Even* o, sobre todo, *What Remains of Edith Finch*. Tenemos completa libertad para explorar la estación espacial e interactuar con muchos de los objetos, pero la pieza clave son los Registros de Realidad Aumentada. Se trata de escenas y diálogos entre la tripulación, que podemos rebobinar, avanzar o repetir como si fuesen grabaciones. Estas informaciones se han corrompido, por lo que, a veces, debemos llenar los "huecos": buscando diálogos simultáneos en otro punto del escenario o revisando archivos como chats, e-mails o fotos. Un peculiar puzle que debemos montar, pero para el que el juego casi nos lleva de la mano. En cuestión de tres o cuatro horas de juego, habremos encontrado todas las "piezas", y nuestra recompensa argumental será doble: por un lado, sabremos qué ha pasado con la tripulación de Tacoma. Al mismo tiempo, habremos conocido de cerca los anhelos, los temores y los rasgos de este grupo de personas... con las que, la verdad, no logramos conectar, lo que hace que la experiencia de juego sea un poco intrascendente.



OPINIÓN

El diseño impersonal de los protagonistas (meros "monigotes" de colores) y su mínima duración hacen que *Tacoma* "se estrelle" a la hora de conectar con el jugador, algo que es esencial en un título que basa su propuesta en la narrativa.

68

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



99 vidas

■ **PLATAFORMAS** PS4 / PS3 / Vita / PC ■ **GÉNERO** Acción ■ **DISTRIBUIDOR** QUByte Interactive ■ **JUGADORES** 1-4 ■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 14,99 € ■ 12

Si creciste en los salones recreativos, con beat'em ups como *Double Dragon*, este título es justo eso: un homenaje a un género y una época. No añade nada relevante, salvo una tienda para mejorar a nuestros personajes, pero cuenta con cooperativo para cuatro jugadores y una estética a lo *Scott Pilgrim* que le sienta fetén. Tampoco es largo (seis niveles con seis jefes y dos fases bonus), aunque cuenta con once personajes manejables, ataques especiales, modo Versus... Quizá ser tan "clásico" es justo lo que juega más en su contra, al menos para un deteminado tipo de público, aunque divierte. ■

NOTA: 72



Vostok Inc.

■ **PLATAFORMAS** PS4 / One / Vita / PC ■ **GÉNERO** Acción / Gestión ■ **DISTRIBUIDOR** BadLand Games ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 14,95 € ■ 7

Vostok Inc. es una curiosísima mezcla entre un matamarcianos (al estilo *Asteroids*, con libertad de movimiento en 360º) y un despiadado simulador de gestión. Debemos colonizar planetas, construir en ellos y hacer que cada edificación genere dinero, todo a través de un sencillo menú y una estética pixelada que le sienta de maravilla. Un dinero que, incluso, podemos recaudar a distancia y que aumenta por segundo, permitiéndonos no sólo construir cada vez mejores y más rentables edificios (desde residencias a granjas, minas, estaciones eléctricas...), sino también mejorar la nave, nuestro armamento y más. Además, no nos limitamos sólo al Sistema Solar: podemos acceder a nuevas galaxias, previa eliminación del jefe final que las custodia, y seguir expandiendo nuestro imperio comercial por la galaxia. Un desarrollo que pica a lo bestia, a poco que lo pruebes... ■

NOTA: 80

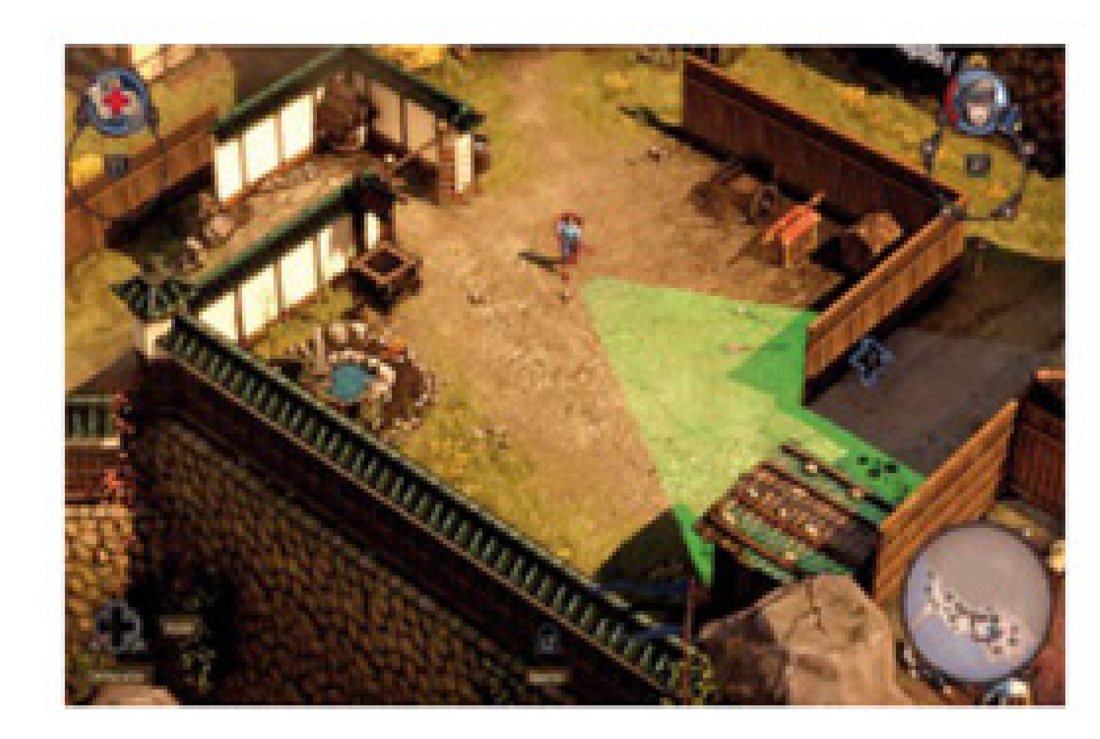


Cities: Skylines

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Xbox One / PC ■ **GÉNERO** Simulador ■ **DISTRIBUIDOR** Deep Silver ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 39,99 € ■ 3

Si *Aven Colony* nos invitaba a gestionar una colonia espacial, *Cities: Skylines* hace lo propio en el planeta Tierra... pero con una profundidad y unas opciones bastante superiores. Debemos crear la ciudad decidiendo el modelo (desde una urbe industrial a una tranquila zona costera) y controlando absolutamente todo, como la planificación de las carreteras y los servicios públicos o la gestión de la educación, el sistema sanitario o las fuentes de energía que abastecerán nuestra ambiciosa ciudad. Todo ello, con un control bien adaptado al mando, que permite bucear por sus complejos menús de forma realmente cómoda. La conversión para PlayStation 4 y Xbox One está bien optimizada, si bien no incluye todas las expansiones que hay disponibles en la versión de PC (de serie, incorpora el DLC *After Dark*, que introduce el ciclo día-noche, entre otras cosas). ■

NOTA: 80



Shadow Tactics

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Xbox One / PC ■ **GÉNERO** Estategia ■ **DISTRIBUIDOR** Meridiem Games ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 44,95 € ■ 16

¿Os acordáis de la serie *Commandos*? Pues *Shadow Tactics* ofrece una propuesta similar, pero cambiando nazis por samuráis y la Segunda Guerra Mundial por el periodo Edo. En función de la misión, hasta cinco personajes deben atravesar una serie de niveles bien diseñados, en perspectiva isométrica, evitando a los enemigos o acabando con ellos sigilosamente para que no den la alarma. Para ello, debemos alternar y utilizar sabiamente las habilidades de los protagonistas (distintos ataques y distracciones, trampas...) en un desarrollo que pondrá a prueba nuestras dotes tácticas... y también nuestra paciencia. ■

NOTA: 79





La helada montaña, y castillo de Osaka, son el hogar de nuevos guardianes y yokai. Y ojo con el nuevo nivel de dificultad: sólo para expertos muy pacientes...

NIOH ■ PS4 ■ 9,99 € ■ 2,3 GB

Honor sublevado

Tras *El Dragón del Norte*, William sigue su viaje por el Japón feudal derrotando a nuevos yokai, manteniendo sus señas de identidad...

La ficción histórica de Koei Tecmo vuelve con un segundo pack de contenido adicional. En esta ocasión, se nos invita a visitar una nueva zona: el castillo de Osaka, una fortaleza inexpugnable del periodo Sengoku. ¿El objetivo? El mismísimo "Demonio de la Guerra Escarlata", Sanada Yukimura, al que nos enfrentaremos con nuestro aliado Masamune Date. Si bien a nivel argumental o de desarrollo de personajes añade poco a lo visto anteriormente, en lo jugable su propuesta sigue la estela del anterior paquete. Es una propuesta relativamente discreta... aunque más que suficiente para contentar a la legión de fans que ha cosechado este aventajado discípulo de la esencia *Dark Souls* y de su desafiante dificultad.

Esta nueva zona está compuesta por tres nuevos mapas, que nos llevan desde una montaña helada a la mencionada fortaleza. Son pequeños mundos abiertos en sí mismos, e invitan a revisitarlos para encontrar todos sus secretos. En ellos, nos aguardan nuevos enemigos, desde perros a criaturas horripilantes, pasando por magos y guerreros con nombre y apariencia distintiva, sin olvidar nuevos yokai. Tampoco faltan nuevos botines que podemos rapiñar, con nuevas piezas de armadura, ni las nuevas magias y guardianes. Pero la estrella es una nueva arma, la letal tonfa, que amplía aún más la capacidad ofensiva del protagonista.

El principal problema de este contenido descargable es su exigua duración: se hace algo corto, si bien es cierto que el nuevo nivel de dificultad que añade, "El Camino de la Iluminación" (requiere haber completado el anterior, "El Camino del Demonio"), supone un reto a la altura de los más habilidosos y taimados... Si no, corres el riesgo de quedarte sin Dual Shock 4. Un DLC que, aunque limitado (armas, botín...), convencerá a los fans de este difícil juego.

VALORACIÓN: Un paquete diseñado por y para los fans de *Nioh* y los retos difíciles. La nueva dificultad es, sencillamente, de las que desquician...

■ LITTLE NIGHTMARES

The Depths

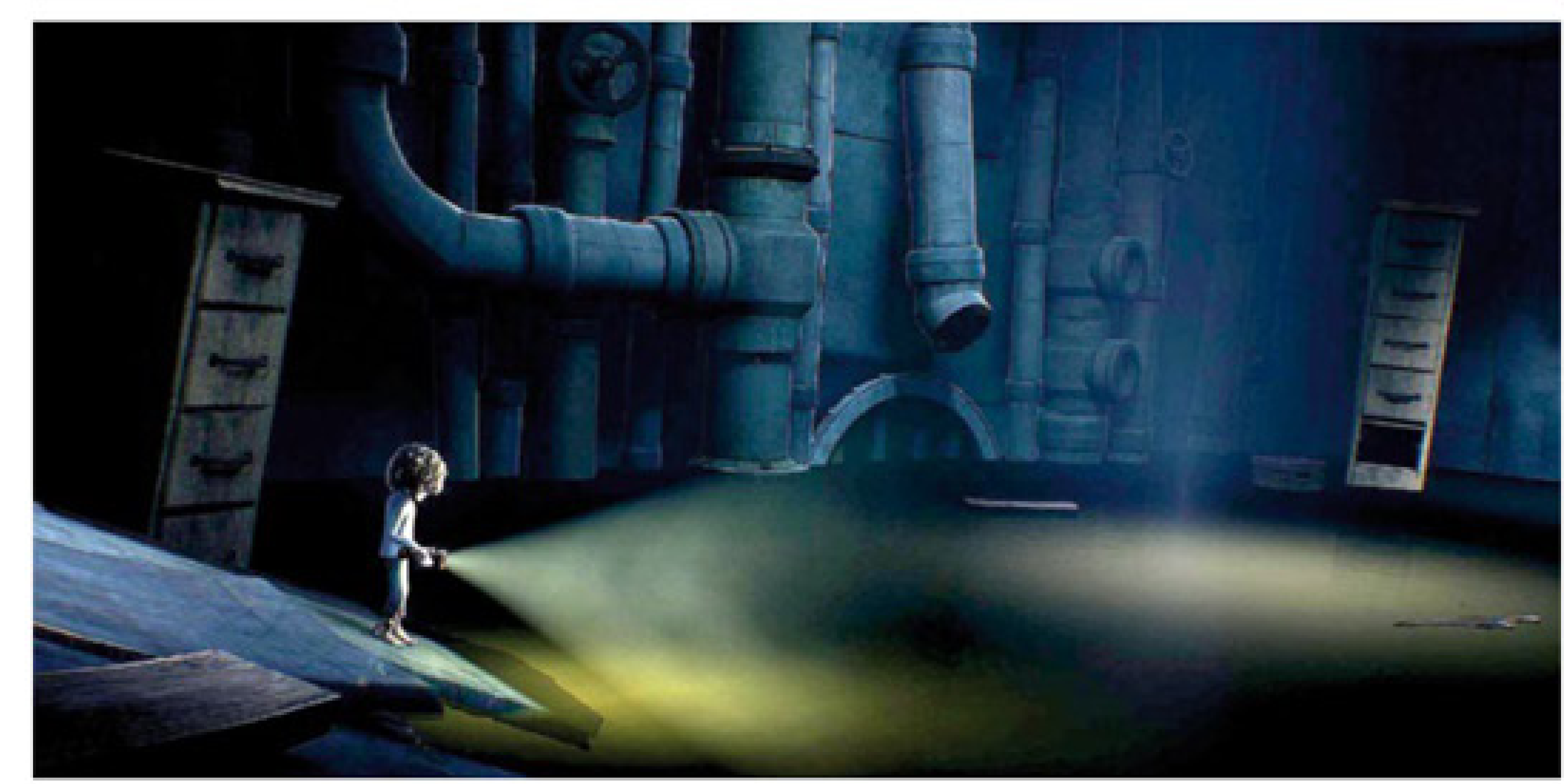
■ PS4 | Xbox One | PC ■ 3,99 € ■ 3 GB

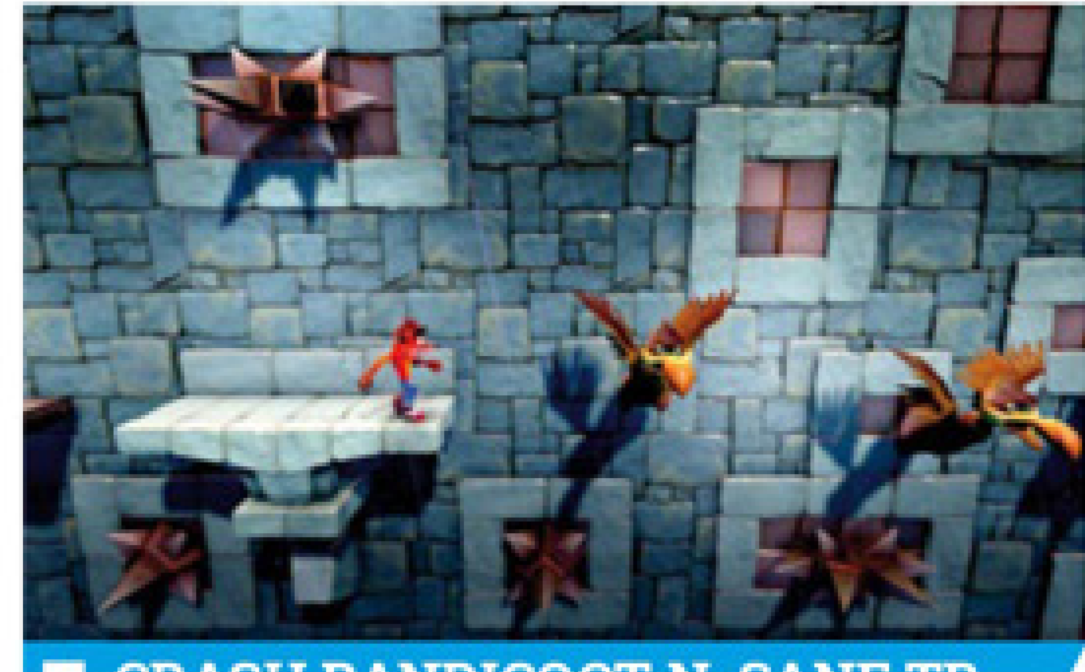
En las Fauces, aún quedan muchas historias que contar, en este caso la de "Niño", otra alma perdida que pretende huir de este mundo de pesadilla, mientras es perseguido por la Abuela. Una historia que da de sí aproximadamente una hora, y que nos invita a nadar, de un punto seguro a otro, evitando que la odiosa Abuela nos ahogue. Sigue habiendo puzles de entorno, aunque mantienen la tónica del juego principal, sin innovar. Aquí, prima calcular los saltos al milímetro, algo que, en ocasiones, se convierte en un ejercicio de ensayo y error. La dificultad ha subido sensiblemente, quizá para prolongar su corta vida. Encontrar los coleccionables es de lo más divertido que ofrece esta breve expansión.

VALORACIÓN: Un DLC breve, que no aporta nada innovador al juego y que, además, no logra inquietar con su nuevo némesis y su ambientación. ¿Lo mejor? Encontrar las botellas coleccionables.









■ CRASH BANDICOOT N. SANE TR.

Stormy Ascent

■ PS4 ■ Gratis (2,99 € a partir del 19 de agosto) ■ SC

Casi por sorpresa, Activision lanzó este nivel (gratuito durante su primer mes), que nunca antes había sido incluido en un juego de la serie. Se trata de un nivel bastante difícil, que pondrá a prueba el dominio del juego por parte de los fans más curtidos. Atentos a sus escaleras retráctiles, a sus pájaros...

VALORACIÓN: Un nivel inédito en la serie y que fue gratis durante un mes. Así, da gusto.



■ COD: INFINITE WARFARE

Absolution

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,95 € ■ 11,8 GB

Siguiendo la tónica de anteriores DLC, este tercer paquete incluye cuatro mapas multijugador y una nueva experiencia zombi que, de nuevo, es lo mejor del paquete. Así, "El ataque de la cosa radioactiva" rememora las películas de los años 50, en un ambiente playero y con viejas estrellas del género, como Elvira.

VALORACIÓN: Como siempre, caro para lo que ofrece... aunque la parte zombi mola.



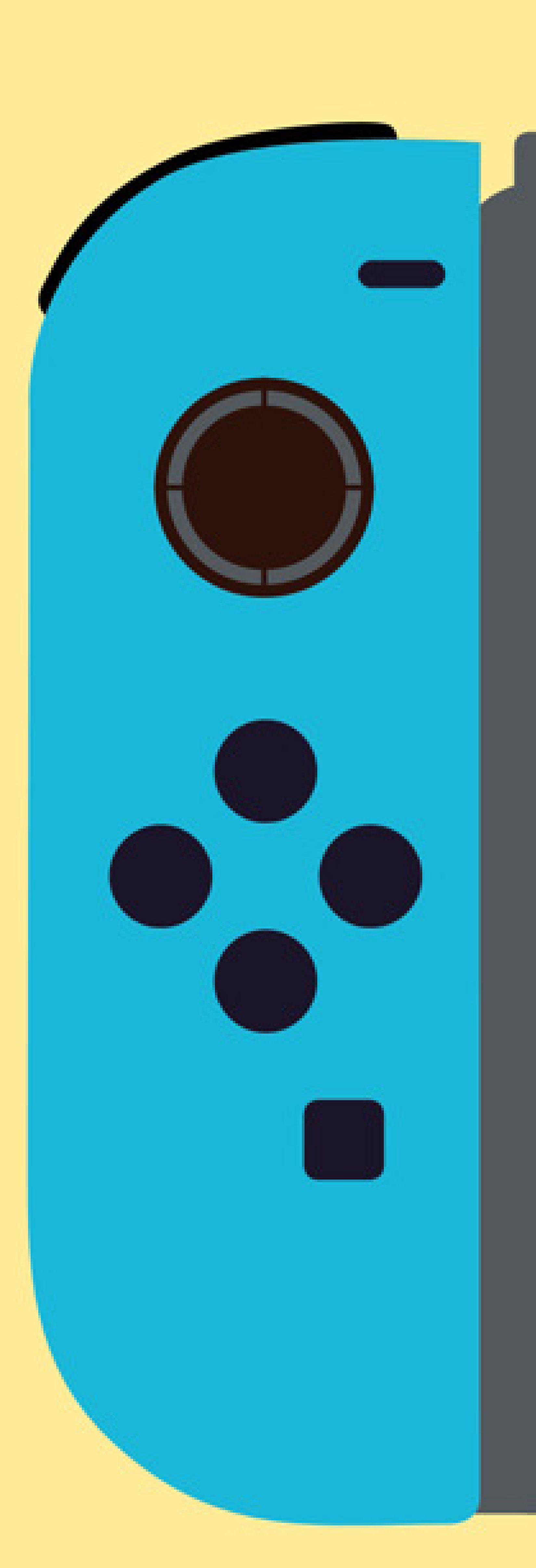
■ INJUSTICE 2

Nuevos personajes

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Desde 5,99 € ■ 1,6 MB

Si no tienes la Ultimate Edition, puedes hacerte con los luchadores extra por 5,99 euros la unidad. Por el momento, están disponibles Capucha Roja, Sub-Zero y Starfire, cada uno con su propio set de habilidades, a los que se sumarán seis más en los próximos meses.

VALORACIÓN: Seis euros por un personaje nos parece mucho dinero. Si te quieres hacer con todos, compensa comprar la Ultimate...



Por **Sergio Martín** @replicante64

MEDIO AÑO CON SWITCH

¿HA CUMPLIDO CON LAS EXPECTATIVAS?

Demandada hasta límites extremos, analizamos los primeros meses de vida de la consola y profundizamos en sus puntos fuertes y débiles de cara a su futuro más inmediato.

Switch aterrizó, finalmente, hace ya casi medio año, y lo ha hecho acompañada de un enorme éxito, hasta el punto de que, ahora mismo, resulta casi imposible adquirirla ya no sólo dentro de nuestro territorio, sino en otros países, como Japón o buena parte de Europa y Estados Unidos. Está claro que Nintendo ha dado en el clavo con su nueva máquina y ha borrado de un plumazo el amargo sabor que dejó Wii U, consola que, por diversas razones, jamás terminó de cuajar entre los usuarios y que pasó a convertirse en uno de los mayores fracasos comerciales en la historia de la compañía de Kioto. Con Switch, todo ha cambiado mucho y, después de pasar con ella muchas horas, podemos realizar un balance de lo bueno y lo malo que nos ha dejado hasta ahora... y de todo lo que está por llegar durante este año y el que viene.

¿Promesas cumplidas?

Una máquina portátil y de sobremesa a la vez. Ése es el valor más importante para la inmensa mayoría de los usuarios que se han hecho con esta consola, aunque cada vez tenemos más claro que el primero de estos factores es el que termina ganando más peso. Poder jugar en cualquier parte a juegos como *Zelda: Breath of the Wild*, *Splatoon 2* o *Mario Kart 8 Deluxe* es un deleite absoluto. Son títulos que,

Un juego exclusivo al mes durante todo el año

El compromiso de Nintendo de ofrecer a los usuarios de Switch al menos un título exclusivo al mes (casi siempre first party) se está cumpliendo a rajatabla. Si no, mirad este calendario...

MARZO
ZELDA: BREATH OF THE WILD abrió el melón, un título vendeconsolas que ha impulsado las ventas de Switch.
NOTA METACRITIC 97
NOTA HC 97

ABRIL
MARIO KART 8 DELUXE ha vendido más de 2 millones de copias, pese a ser un remaster. Es pura diversión.
NOTA METACRITIC 92
NOTA HC 90

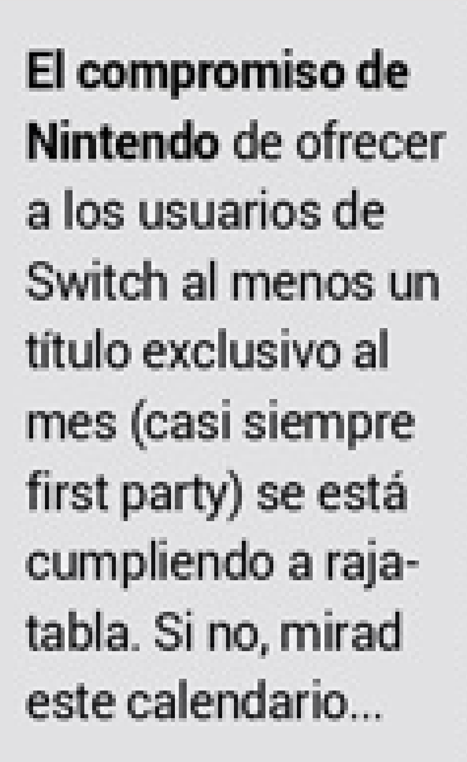
MAYO
ULTRA STREET FIGHTER II y MINECRAFT SWITCH ED. fue la dupla que cubrió la papeleta... de aquella manera.
NOTA METACRITIC 66/86
NOTA HC 77/80

JUNIO
ARMS es una de las apuestas más fuertes de Nintendo para su nueva consola. Una IP bastante interesante.
NOTA METACRITIC 77
NOTA HC 86

JULIO
SPLATOON 2 mejora al original en varias facetas, añadiendo un modo Historia más trabajado, más armas, etc.
NOTA METACRITIC 84
NOTA HC 89

AGOSTO
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE es un simpático RPG, obra de Ubisoft, apoyado en batallas tácticas por turnos.

SEPTIEMBRE
POKKÉN TOURNAMENT DX será una edición mejorada del juego de Wii U, con nuevos luchadores.

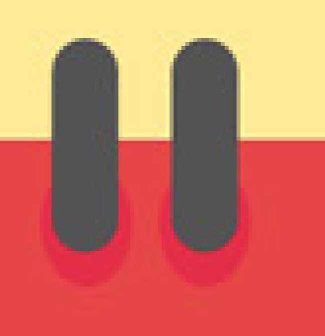




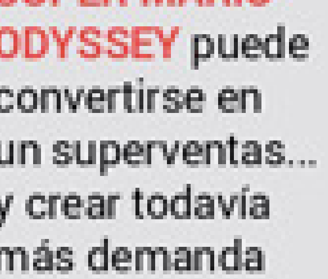


por cierto, han vendido como rosquillas. Profundizando precisamente en el capítulo de los juegos que han ido apareciendo para esta consola, es decir, en su catálogo, encontramos un elemento que posee una doble vertiente, una más favorable y otra no tanto.

Teniendo en cuenta los antecedentes de Wii U, consola que sufrió sequías importantes de títulos durante todo su ciclo de vida, antes de lanzar Switch, Nintendo aseguró que su nueva máquina recibiría, al menos, un juego al mes de cierta entidad (es decir, "doble" o triple A) durante el primer año de vida. Y, de momento, esta promesa se ha mantenido a rajatabla (aunque lo que nos llegó durante »



OCTUBRE



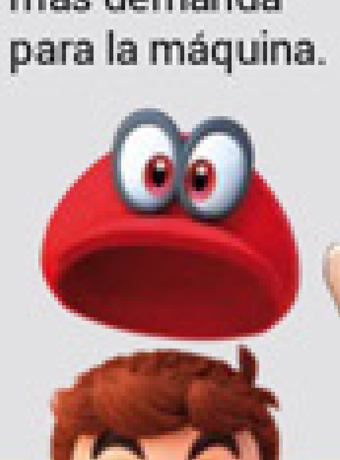
SUPER MARIO ODYSSEY puede convertirse en un superventas... y crear todavía más demanda para la máquina.

NOVIEMBRE

FIRE EMBLEM WARRIORS se asemejará a *Hyrule Warriors* en su planteamiento y nos ofrecerá combates continuos.

DICIEMBRE

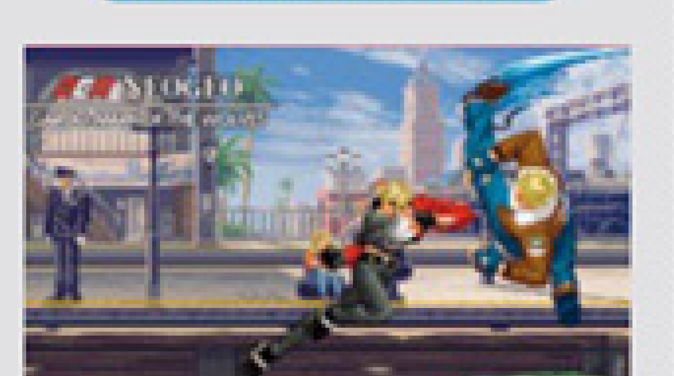
XENOBLADE CHRONICLES 2 es el título que más dudas nos genera: seguimos viéndolo demasiado "verde".





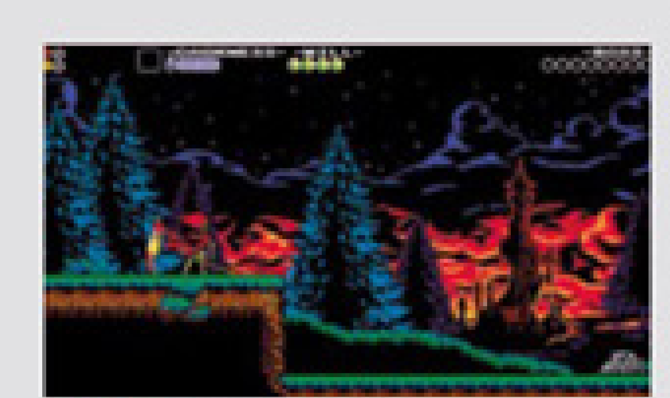
Presente y futuro digital

YA DISPONIBLES



SERIE ACA NEO GEO

Los mejores juegos de Neo Geo aparecen una semana tras otra en Switch, lo cual es una fuente magnífica e inagotable de calidad retro.



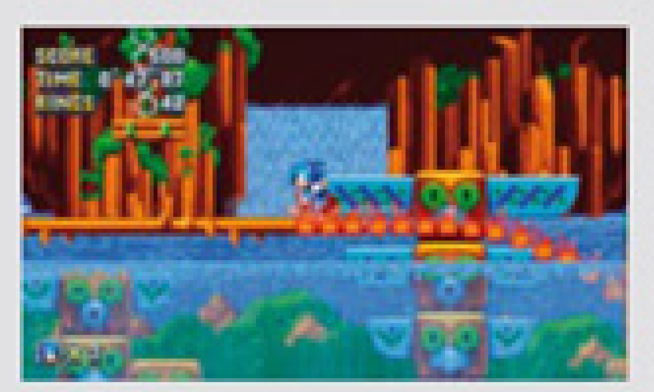
SHOVEL KNIGHT TREASURE TROVE

Esta versión completa del clásico de las plataformas 2D *Shovel Knight* incluye el episodio *Plague of Shadows*.



SNIPPERCLIPS

Puzles cooperativos bastante imaginativos y originales es lo que nos ofrece este título que, eso sí, pierde mucho interés si jugamos en solitario.



SONIC MANIA

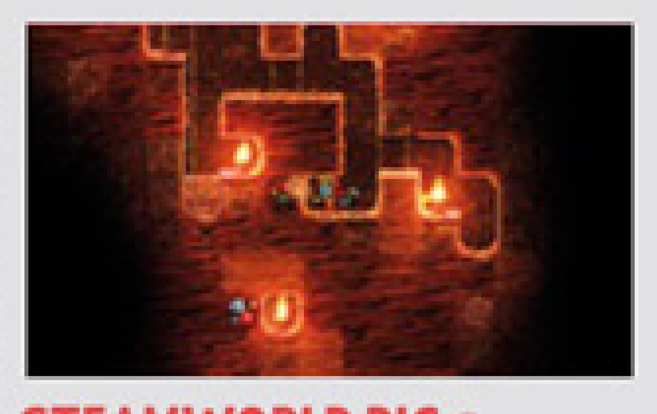
El puercoespín azul de Sega protagoniza una aventura de plataformas en 2D que rememora los primeros capítulos de la saga en Mega Drive.



WONDER BOY: TDT

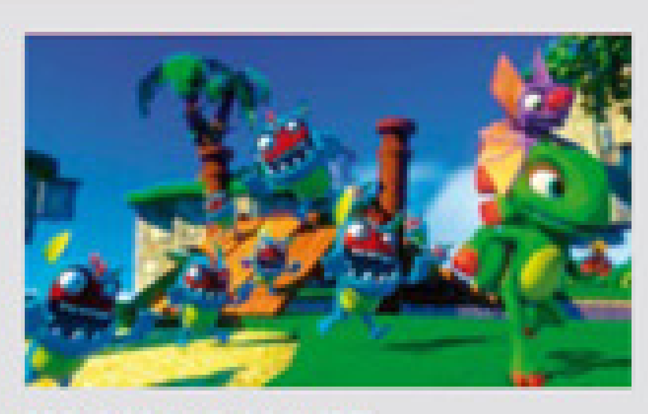
Remake del clásico de Master System que, hoy día, sigue siendo una gran aventura, que podemos jugar con música y gráficos clásicos.

ESTÁN POR LLEGAR



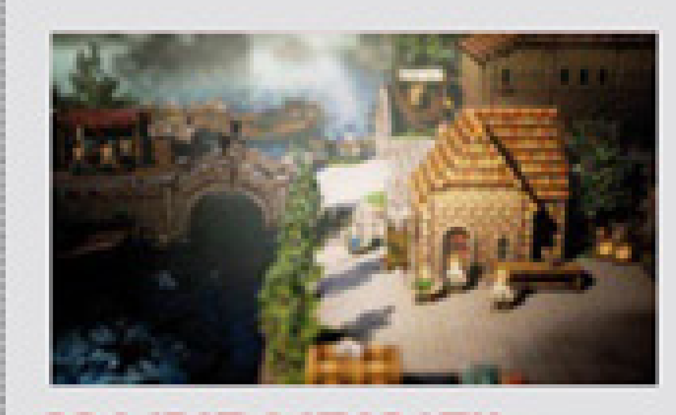
STEAMWORLD DIG 2

Las absorbentes aventuras underground de estilo metroidvania están a punto de regresar, ya que se espera que aterricen en septiembre.



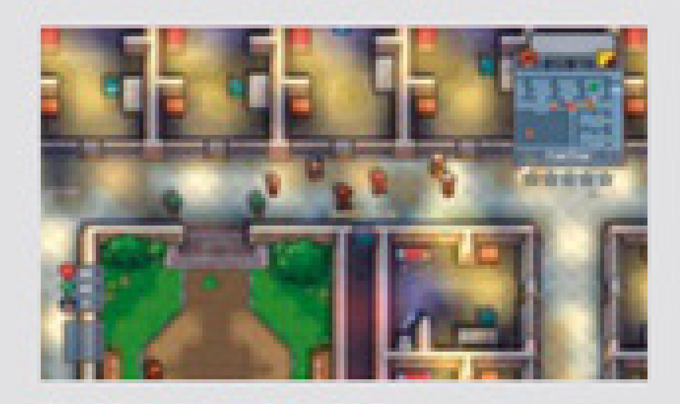
YOOKA-LAYLEE

Los saltos a lo *Banjo-Kazooie* de este plataformas 3D aún tienen que dejarse ver en Switch. Será la última versión en ponerse a la venta.



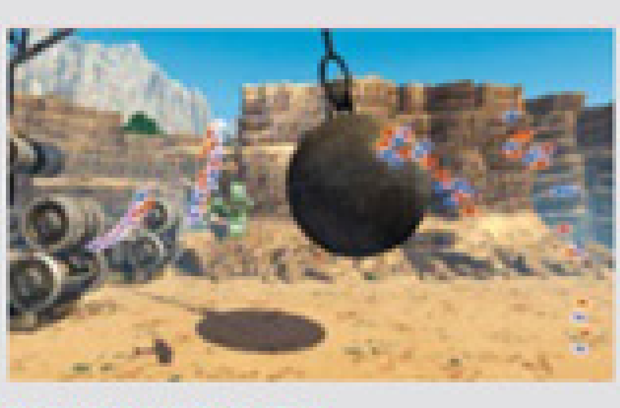
PROJECT OCTOPATH TRAVELER

Un RPG único y con un look retro es una de las apuestas más fuertes de Square Enix. Ojalá salga también en físico.



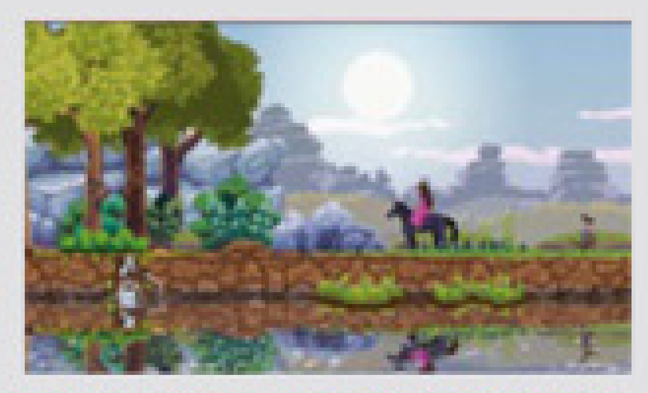
THE ESCAPISTS 2

Escapar de nuevas prisiones, en solitario o en compañía de un amigo, volverá a ser nuestra tarea principal en esta atractiva aventura.



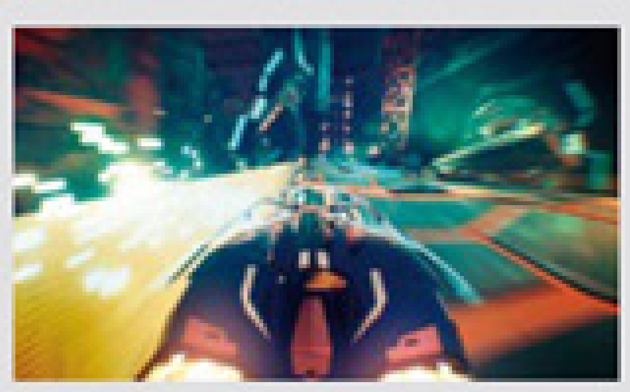
SINE MORA EX

Este excepcional shooter clásico de desarrollo horizontal, que ya hemos podido disfrutar en otros formatos, se hará de rogar unas semanas.



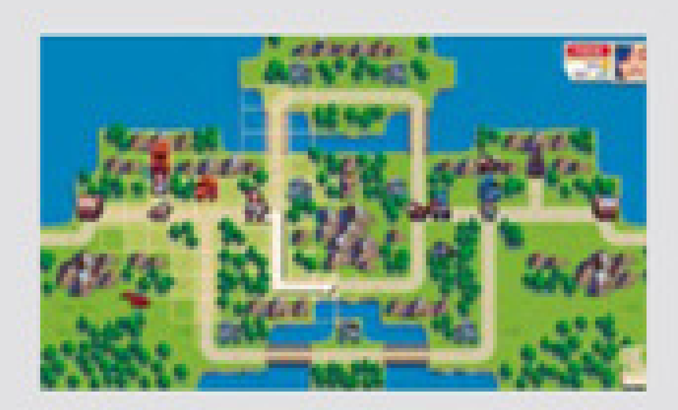
KINGDOM: TWO CROWNS

Estrategia y gestión de recursos se darán la mano en esta interesante producción 2D, en la que nuestras decisiones afectarán al desarrollo.



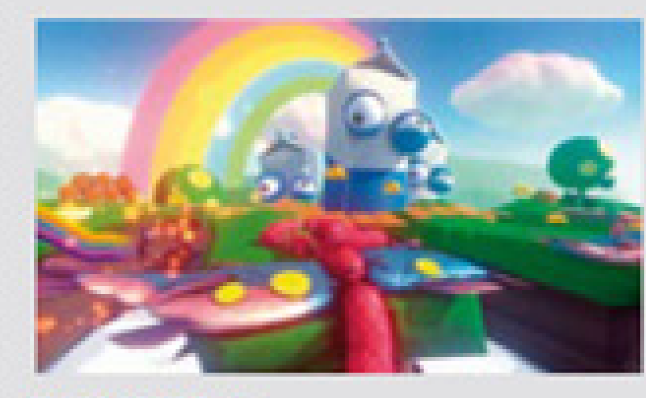
REDOUT

Velocidad futurista en plan *F-Zero* es lo que nos ofrecerá este arcade, que correrá sobre el motor Unreal 4, todo un logro en esta consola.



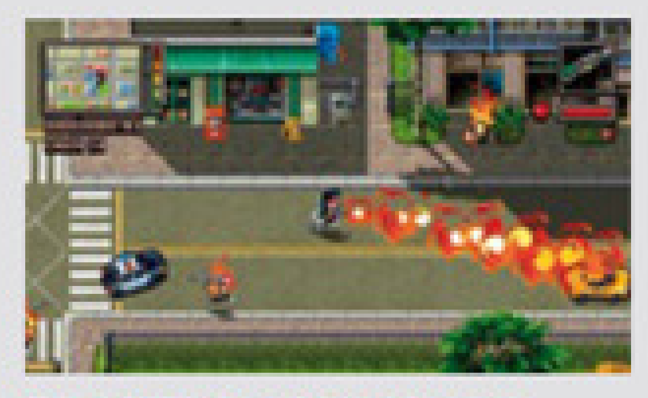
WAR GROOVE

El clásico *Advance Wars* servirá de inspiración para este nuevo título de estrategia por turnos, que goza de un aspecto muy sugerente.



RUNNER 3

Las disparatadas plataformas "semiautomáticas" de Commander Video nos deleitarán con mucha frescura, imaginación y dificultad.



SHAKEDOWN HAWAII

Uno de los juegos de acción más esperados, sucesor del gran *Retro City Rampage*, que tanta adrenalina nos hizo descargar hace ya un tiempo.

¿Y qué pasa con los **juegos third party?**

LOS QUE LLEGARÁN ESTE AÑO...



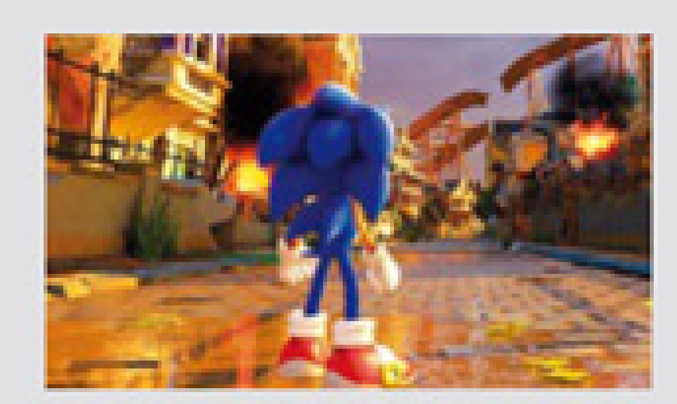
FIFA 18

El fútbol más real aterrizará en Switch con una versión interesante... pero algo más limitada que la que disfrutaremos en otros formatos.



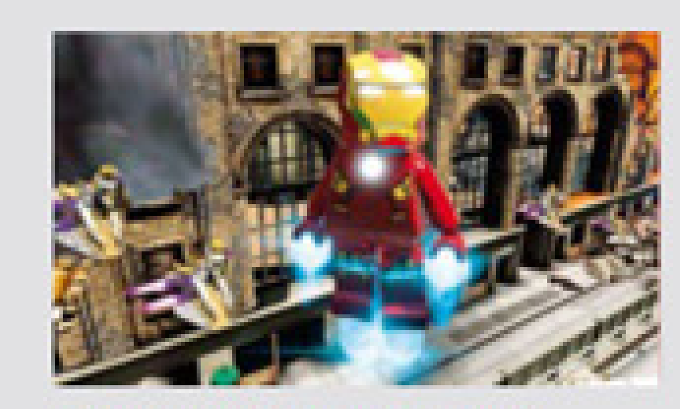
NBA 2K18

El basket más espectacular del mundo regresará a una consola Nintendo después de muchos años de sequía. ¿Qué tal será dicha edición?



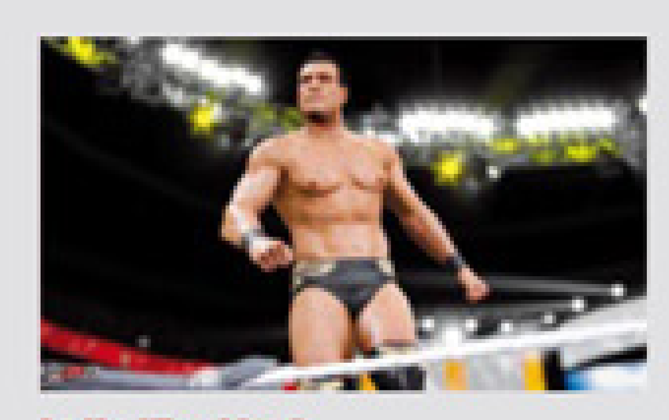
SONIC FORCES

El erizo azul parece que va a convertirse en un asiduo en la consola de Nintendo. *Sonic Forces* combinará los saltos con la acción 2D y 3D.



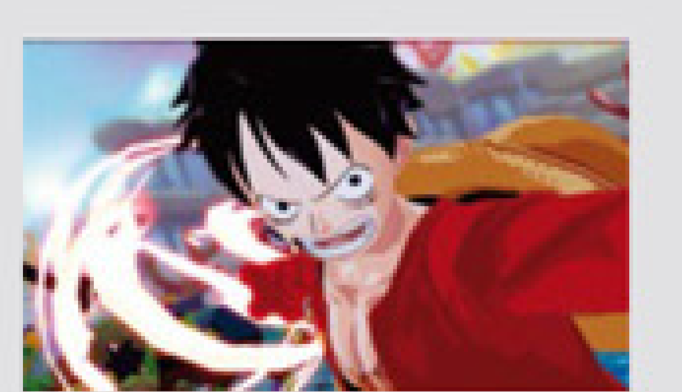
LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

La saga *LEGO* siempre ha sido bien recibida en las consolas Nintendo, y esta entrega no será una excepción.



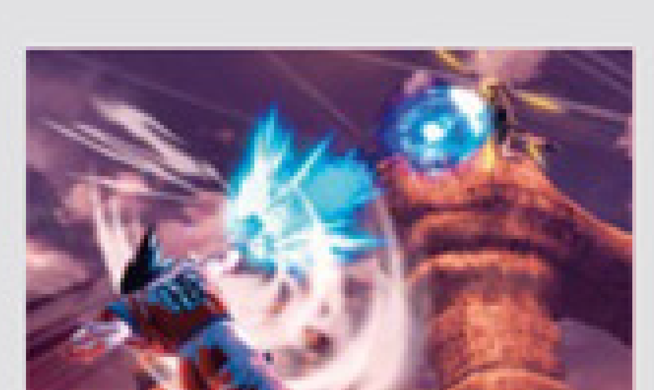
WWE 2K18

La lucha libre americana será otro deporte que reaparecerá en una consola de Nintendo tras muchos años de ausencia. ¿Cumplirá en Switch?



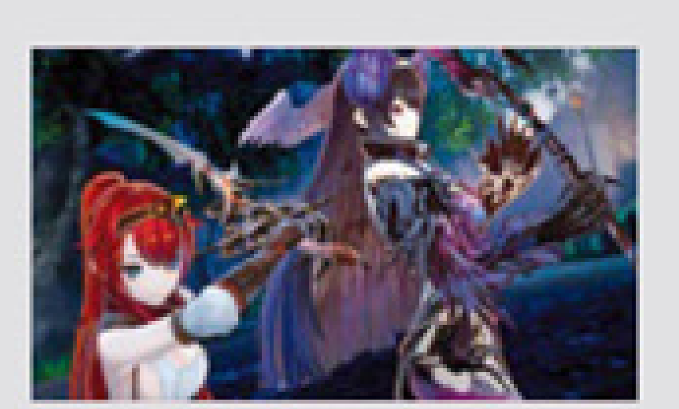
ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED DELUXE ED.

Luffy y el resto de piratas regresarán con un refrito de las aventuras que ya disfrutamos hace años en otros formatos.



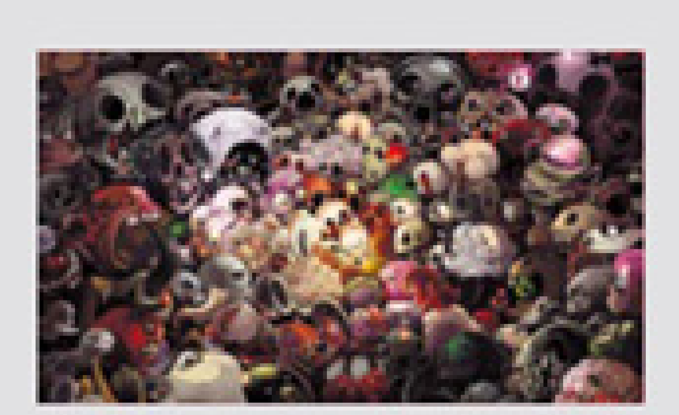
DRAGON BALL XENOVERSE 2

Goku, Vegeta y demás personajes de Dragon Ball debutarán en Switch con una versión adaptada del juego que se lanzó el año pasado.



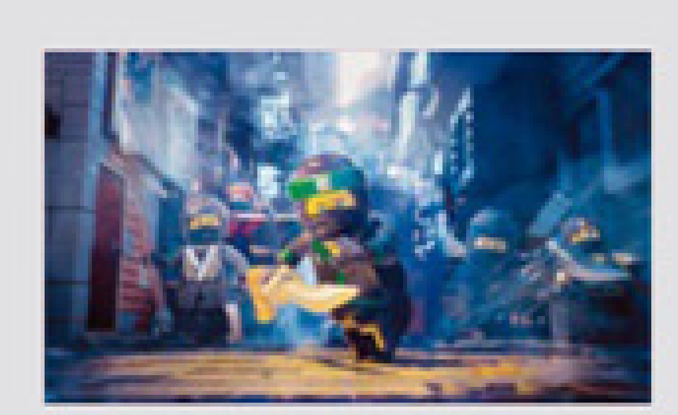
NIGHTS OF AZURE 2

Uno de los juegos más inesperados, pero que nos alegra que aterrice en Switch. Una aventura con tintes de rol y combates en tiempo real.



THE BINDING OF ISAAC AFTERBIRTH+

Tras muchos retrasos, por fin vamos a poder disfrutar de esta edición, tanto en formato físico como en digital.

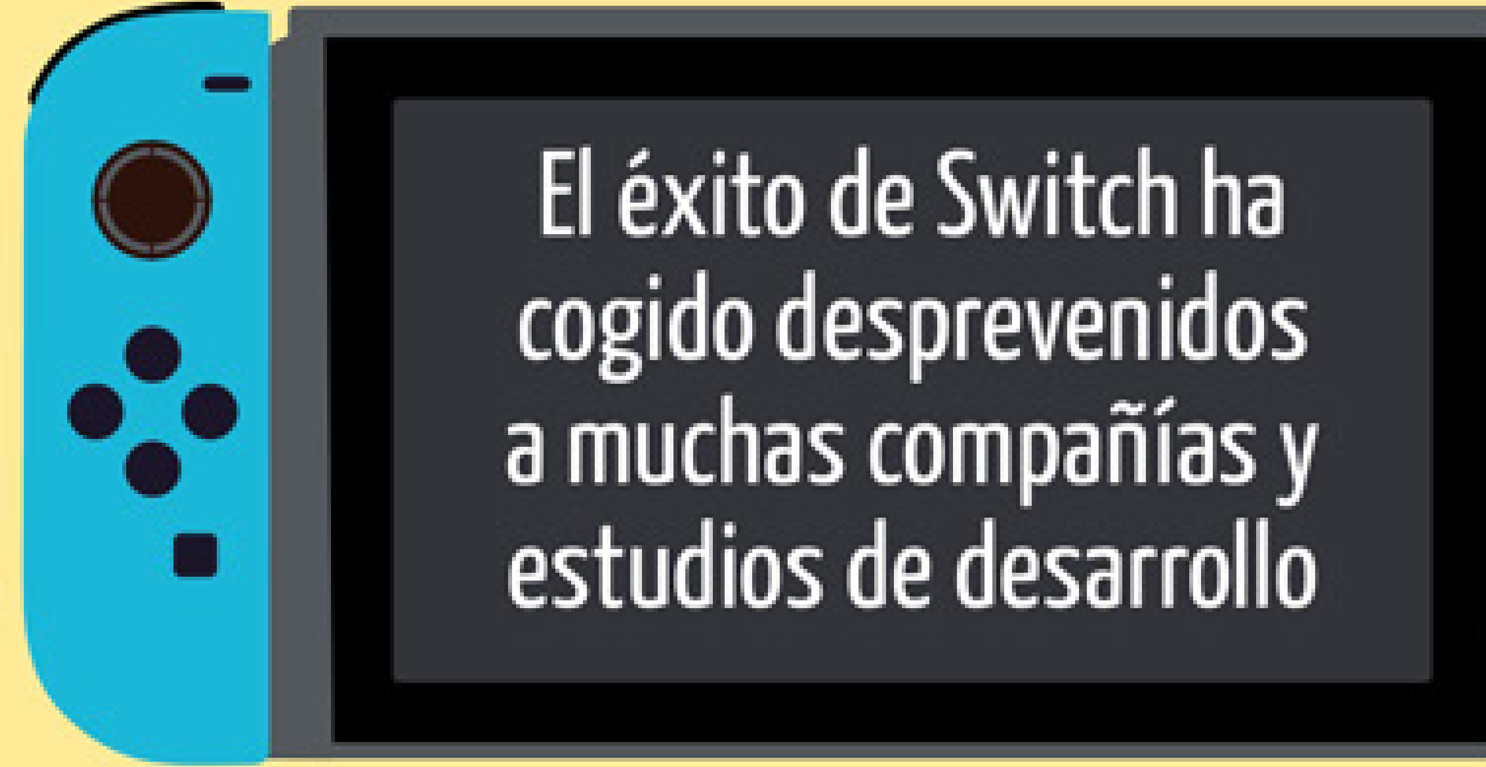


LA LEGO NINJAGO PELICULA: EL VIDEOJUEGO

La nueva película de LEGO con ninjas de por medio se adaptará a diversas consolas, Switch entre ellas.

» el mes de mayo es un tanto cuestionable...) y pensamos que se cumplirá sin ningún problema, dado que todavía faltan por llegar juegos como *Super Mario Odyssey, Xenoblade Chronicles 2, Fire Emblem Warriors* y varios más. Sin embargo, es evidente que la máquina está flojeando en todo lo relativo al apoyo de las third parties. Pocos, muy pocos títulos han sido editados por compañías ajenas a Nintendo (obviando indies y desarrollos menores). Y lo peor de todo es que este asunto no tiene visos de que vaya a cambiar de aquí a unos meses, dado que los juegos más importantes que están por llegar (*CoD: WWII, Sombras de Guerra, The Evil Within 2*...) obviarán a la consola de Nintendo. La sensación que tenemos es que el éxito de esta máquina ha pillado por sorpresa a muchas compañías y estudios de desarrollo. Sí, porque, de lo contrario, no se explica que juegos muy adecuados para esta máquina, como el nuevo *Micro Machines, F1 2017* o *Injustice 2*, todavía no hayan hecho acto de aparición; y que otros venideros, como *PES 2018* o *Dragon Ball FighterZ*, aún no tengan confirmada su llegada a Switch. Entendemos que las producciones triple A que demandan mucha potencia gráfica no lleguen a Switch por motivos técnicos, pero el resto de juegos (la mayoría) no tienen excusa. Esperemos que Nintendo consiga atraer a la mayor cantidad de compañías posible para respaldar a su consola, algo que sólo ha conseguido, en parte, gracias al apoyo de Warner Bros, Ubisoft y algunas compañías japonesas, como Sega y Bandai Namco.

Donde sí que está respondiendo es en todo lo relacionado con la escena indie, ya que son incontables los títulos que van llegando cada semana a la eShop, juegos en algunos casos exclusivos. Gracias a ellos, la consola ha tenido mucha vida desde el primer día.

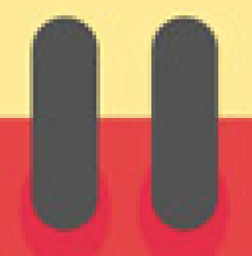


Amplio espacio para mejorar

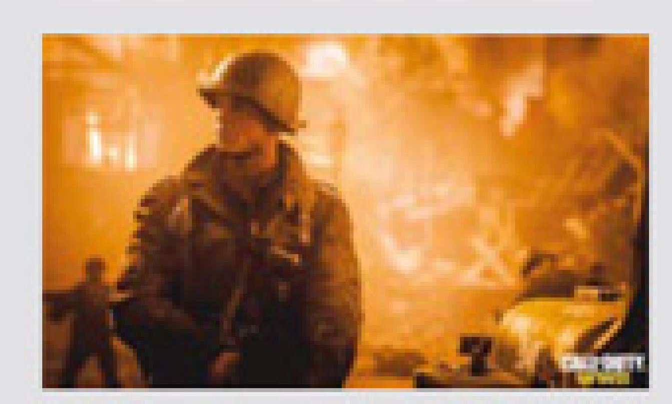
Sin embargo, en otros terrenos, la consola todavía tiene mucho margen de mejora. Muchísimo. Nos referimos a lo que no tiene que ver con el entorno vinculado a los juegos en sí, como todo lo relacionado con el tema online. Para empezar, la infraestructura que ahora mismo posee Switch para permitir el juego online es demasiado inestable. Títulos claramente enfocados al juego en red como *Ultra Street Fighter II, Mario Kart 8 Deluxe* o *Splatoon 2* no siempre funcionan como deberían, problemas que parece que, en algunos casos (como en el título de Capcom), no terminan de solucionarse con el paso de los meses.

Por otra parte, parece que Nintendo todavía anda algo desorientada en todo lo concerniente a su nueva plataforma online de pago, la cual debería estar lista para el año que viene, tras haber sido retrasada hace unos meses. ¿Cómo funcionará exactamente? ¿Cuánto costará este servicio? ¿Cuándo entrará en vigor? ¿Qué beneficios obtendrán sus futuros suscriptores? Todas estas cuestiones y otras muchas más están en el aire a día de hoy y, por lo que parece, seguirán estándolo durante bastante tiempo, porque Nintendo no mueve ficha al respecto desde hace ya muchos meses. Veremos en qué queda todo esto.

Luego, está el chat de voz. Ya es posible descargarse gratuitamente la aplicación para móvil que permite utilizar dicha función... la cual nos parece increíblemente rara y poco afortunada. ¿Por qué es necesario tener que usar el móvil para comunicarnos mientras jugamos a una consola que muchos usan

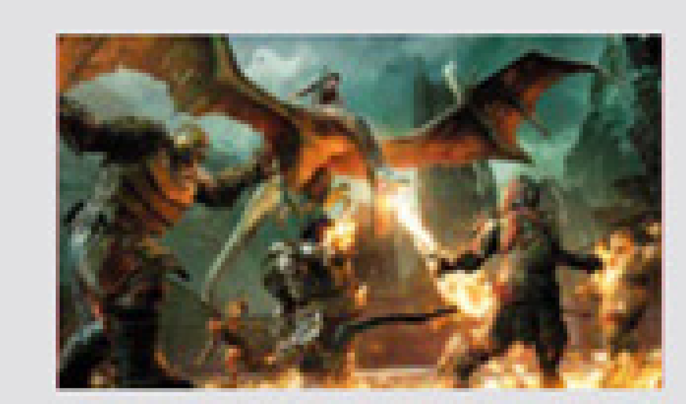


... Y LOS QUE NO



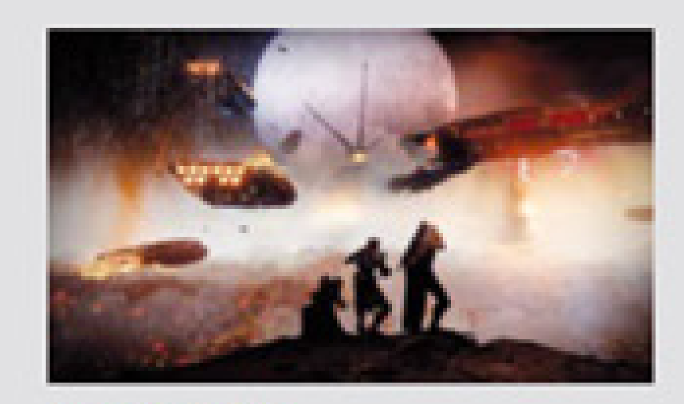
CALL OF DUTY: WWII

Tras diversos rumores, Sledgehammer Games ha declarado que su obra no será convertida a Switch. Al menos, de momento...



LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

La Tierra Media seguirá siendo un territorio hostil para Nintendo y sus consolas. Una pena, porque pinta bien.



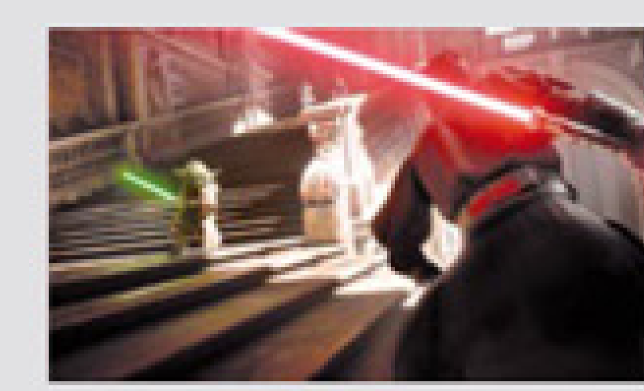
DESTINY 2

Tanto Switch como las pasadas consolas (PS3 y 360) se quedarán sin la ración de disparos espaciales de la nueva obra de Bungie.



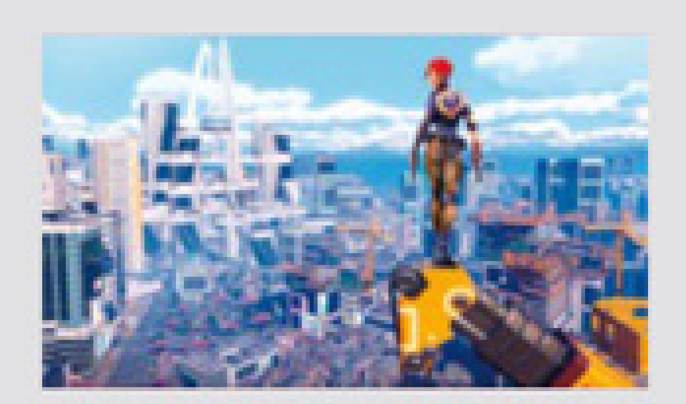
F1 2017

El gran simulador de Fórmula 1 de Codemasters no correrá en los circuitos de Switch, pero puede que, con *Micro Machines*, haya más suerte...



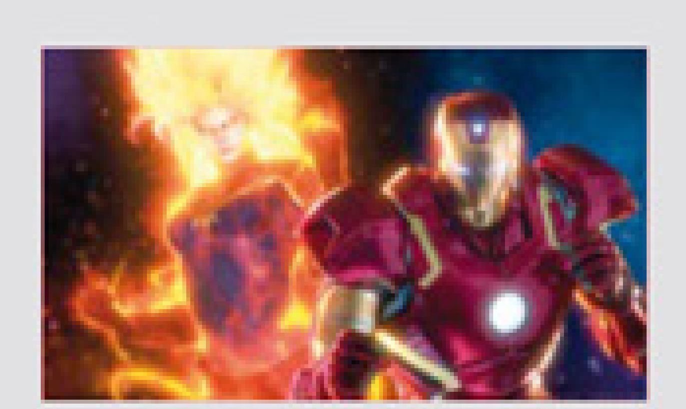
STAR WARS BATTLEFRONT II

FIFA 18 parece que va a ser, de momento, el único título de Electronic Arts que pise territorio Switch este año.



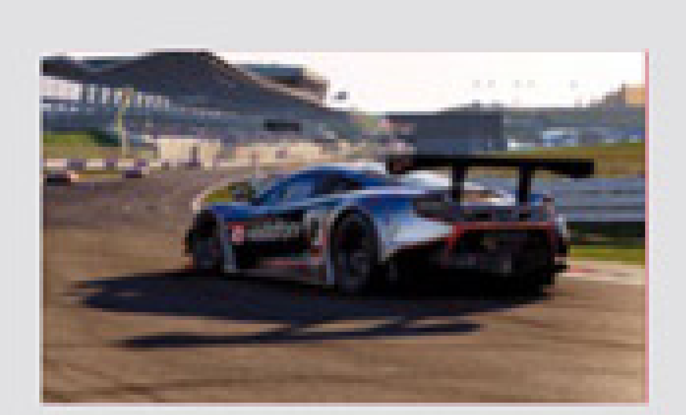
AGENTS OF MAYHEM

La Seúl virtual que alberga esta alocada aventura de acción parece que no podrá ser pateada por los usuarios de la consola de Nintendo.



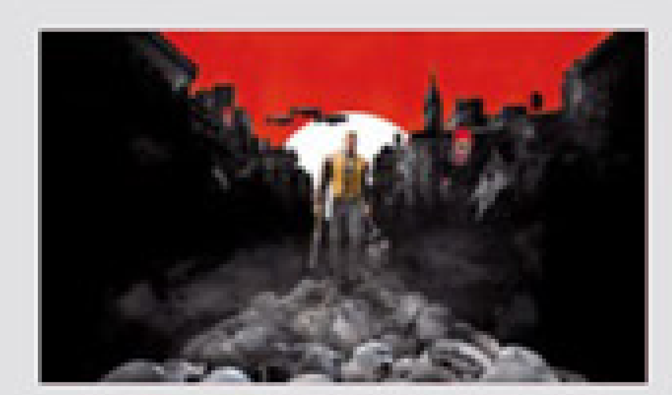
MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Nos da pena que este arcade de lucha obvie su salida en Switch. Creemos que podría ser adaptado perfectamente.



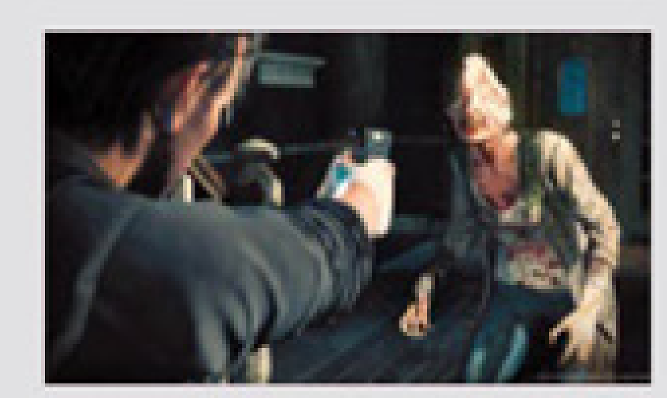
PROJECT CARS 2

A pesar de que lo han intentado, el motor que acogerá este simulador será demasiado potente para que Switch pueda con él...



WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

Al igual que EA, Bethesda sólo lanzará un título para Switch este año, *Skyrim*. Del resto, nada de nada...

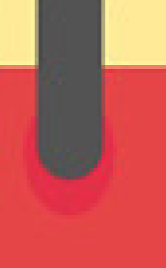


THE EVIL WITHIN 2

... y eso incluye el terror de esta continuación de la obra de Shinji Mikami, que sólo hará temblar a los usuarios de Switch con su ausencia.

en modo portátil? Es incomprensible, y más teniendo en cuenta que se trata de una función básica que lleva instaurada desde hace ya muchos años (desde la pasada generación de consolas) y jamás habíamos sufrido nada igual. Es una estrategia que Nintendo debería cambiar lo antes posible, porque no tiene ningún sentido... ni futuro. Y, por último, nos encontramos con una ausencia de apps esenciales (Netflix, navegador, reproductor de vídeo...) que clama al cielo. Por no hablar de la ausencia de la Consola Virtual, función que ha acompañado a las consolas de la Gran N desde hace varias generaciones y que, de momento, está en el libro. Quizá la exitosa línea de consolas Mini tenga mucho que ver en este sentido... Eso lo damos casi por sentado.

Por todo esto, la conclusión que extraemos de los primeros seis meses de vida de Switch es que es una consola realmente especial, que ha roto el mercado con un planteamiento simple y atractivo: es lo que debería haber sido Wii U. Unificar el universo portátil y el de sobremesa es una idea excelente, la cual, además, ha sido respaldada por un catálogo muy atractivo que sigue creciendo cada mes. Pero, a pesar de esto, Switch debe mejorar muchas de sus funciones y características para que los usuarios puedan considerarla como una "primera consola" y no como una segunda máquina complementaria a PS4, Xbox One o PC, estatus que es el que un gran porcentaje de usuarios ve en ella. ■



Aspectos que mejorar de cara a 2018

A pesar de que este año puede ser catalogado como muy exitoso para Switch, creemos que todavía tiene mucho margen de mejora en áreas tan importantes como éstas...

1

LAS FUNCIONES ONLINE

Todo el tema online es algo que está en el aire en Switch. Dado que el paso a la suscripción de pago se ha aplazado hasta 2018, Nintendo debe mejorar mucho su infraestructura online, ofrecer un mejor servicio, idear una estrategia de fidelización...

2



EL CHAT DE VOZ

Nos parece horrible tener que descargar una aplicación para el móvil para poder usar el chat de voz de Switch. Es inaceptable, dado que esta función ya se instauró en las consolas de las dos últimas generaciones. Ojalá Nintendo rectifique a tiempo.

3



APLICACIONES

Niconico ha sido la primera aplicación (japonesa) en aparecer en esta consola. Pero todavía falta un largo camino por recorrer, dado que echamos en falta un navegador, canales como Netflix o Youtube, mapas, reproductor de vídeo, música, etc.

4



CONSOLA VIRTUAL

Otra de las características que más echamos en falta es la Consola Virtual. Pero claro, suponemos que su llegada significaría un freno comercial importante para las versiones Mini de las consolas clásicas de Nintendo (NES y SNES, por ahora).

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

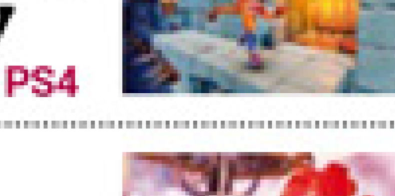
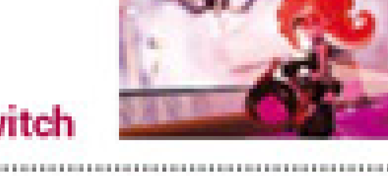
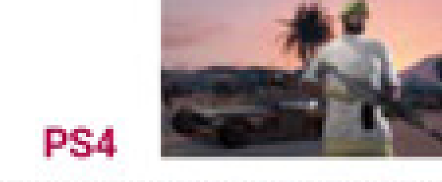
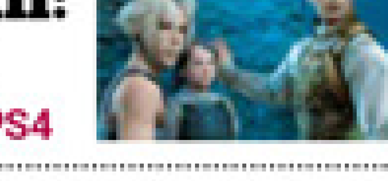
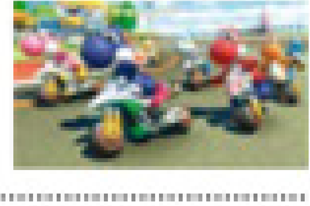
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

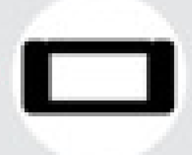
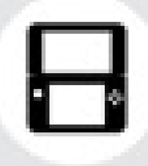
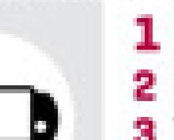
Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por GFK.

Por segundo mes consecutivo, *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* fue el juego más vendido por estos lares, y ya acumula 94.596 copias, que lo convierten en uno de los éxitos más rotundos de 2017.

JUEGOS

1	**Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** PS4	
2	**Splatoon 2** Switch	
3	**Grand Theft Auto V** PS4	
4	**Rainbow Six Siege** PS4	
5	**Final Fantasy XII: The Zodiac Age** PS4	
6	**Mario Kart 8 Deluxe** Switch	
7	**Rocket League** PS4	
8	**Legend of Zelda: Breath of the Wild** Switch	
9	**FIFA 17** PS4	
10	**Miitopia** 3DS	

PLATAFORMAS

PS4		1 **Crash Bandicoot N. Sane** 2 Grand Theft Auto V 3 Rainbow Six Siege 4 Final Fantasy XII: The Zodiac Age 5 Rocket League
Xbox One		1 **Grand Theft Auto V** 2 Gears of War 4 3 Battlefield 1 4 Mafia III 5 Halo: La Colección del Jefe M.
Switch		1 **Splatoon 2** 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Zelda: Breath of the Wild 4 ARMS 5 1-2-Switch
PS3		1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 Dragon Ball Xenoverse 4 Pro Evolution Soccer 2017 5 NBA 2K17
Xbox 360		1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 NBA 2K17 4 WWE 2K17 5 Metal Gear Solid V
3DS		1 **Miitopia** 2 Yo-Kai Watch 2: Carnánimas 3 Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos 4 Pokémon Sol 5 Super Mario Maker
PS Vita		1 **Minecraft** 2 LEGO Star Wars EDDLF 3 Tetris Ultimate 4 Need for Speed: Most Wanted 5 LEGO Marvel Vengadores
PC		1 **Diablo III: Battle Chest** 2 Los Sims 4 3 World of Warcraft: Legion 4 World of Warcraft 5.0 5 Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 19 al 25 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

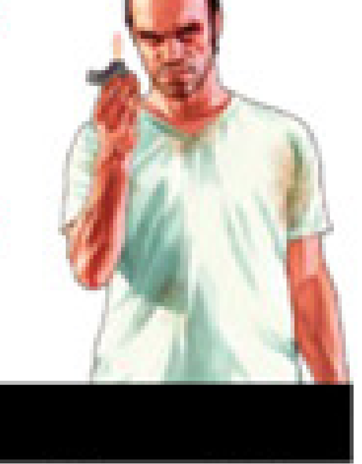
Switch está arrasando en Japón. Dan fe de ello las 155.976 copias que acumuló *ARMS* en sus dos primeras semanas o las 528.739 que lleva *Mario Kart 8 Deluxe*.

1. **ARMS** Switch
2. Final Fantasy XIV: Storm. PS4
3. The Alliance Alive 3DS
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Farpoint PS4

REINO UNIDO

Del 18 al 24 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

Lleva a la venta casi tres años para la actual generación, pero *GTA V* sigue liderando listas semanales. En las Islas, lleva ya 1.583.202 copias para PS4 y 1.124.468 para One.



1. **Grand Theft Auto V** PS4
2. Mario Kart 8 Deluxe Switch
3. ARMS Switch
4. Grand Theft Auto V Xbox One
5. Horizon: Zero Dawn PS4

EE.UU.

Del 18 al 24 de junio. Datos cedidos por VG Chartz

La lucha es religión en Estados Unidos, donde *ARMS* sumó 225.991 copias en sus dos primeras semanas. *Horizon* sigue fuerte y ya lleva 785.133, a la espera del DLC *The Frozen Wilds*.

1. **ARMS** Switch
2. Cave Story+ Switch
3. Final Fantasy XIV: Stormblood PS4
4. Horizon: Zero Dawn PS4
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



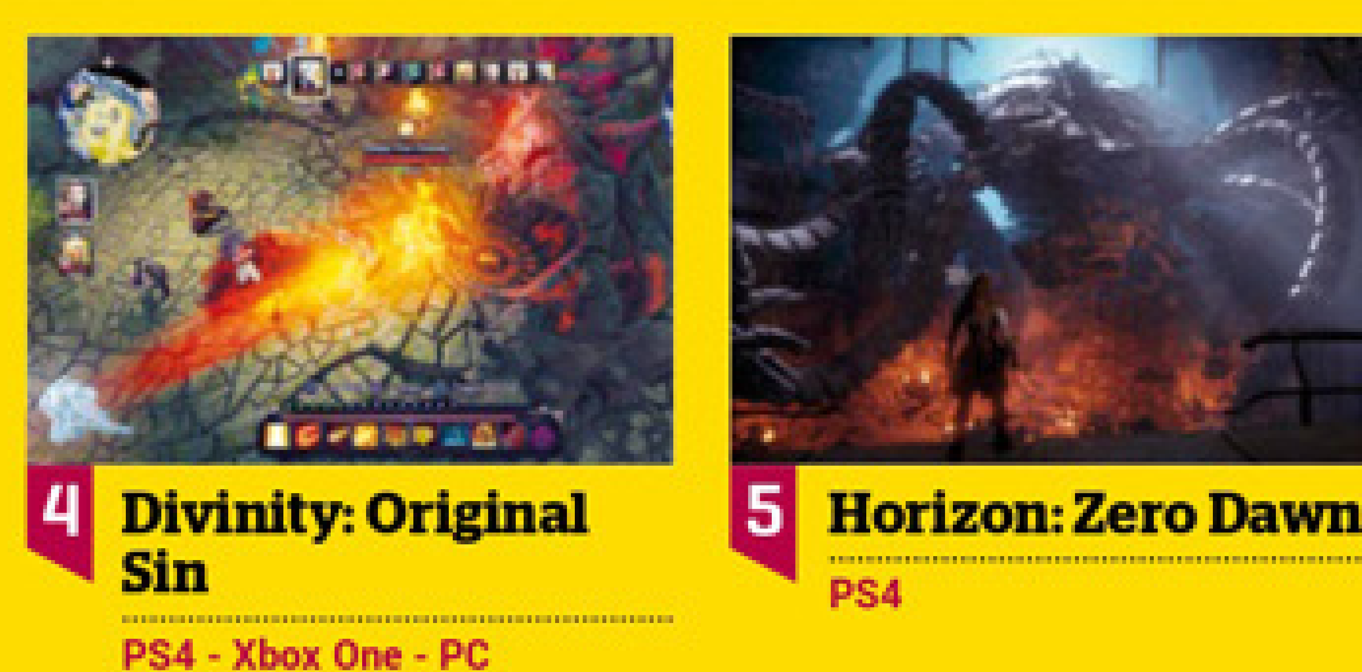
1 **Splatoon 2**
Switch



2 **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



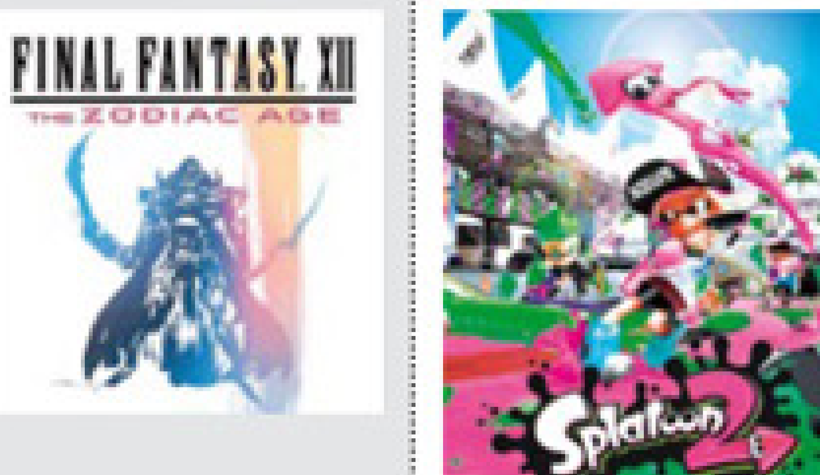
3 **Until Dawn**
PS4



4 **Divinity: Original Sin**
PS4 - Xbox One - PC

5 **Horizon: Zero Dawn**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**



	1	2	3	4	5
	Final Fantasy XII: The Zodiac Age PS4	**Splatoon 2** Switch	**Hellblade: Senua's Sacrifice** PS4 - PC	**TACOMA** Xbox One - PC	**Hey! Pikmin** 3DS
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	88 / 100 *"Un remaster que corrige muchos de los errores de uno de los FF más atípicos"*	89 / 100 *"Es la nota de color discordante en un mundo lleno de shooters grises"*	91 / 100 *"Una aventura original, fresca y distinta a cualquier otra del mercado"*	68 / 100 *"El diseño impersonal de los personajes hace que se estrelle como aventura narrativa"*	75 / 100 *"Adapta con tino las mecánicas de la saga, pero resulta anodino y bastante facilón"*
IGN Web líder en Reino Unido	8,8 / 10 *"Un RPG que ha envejecido realmente bien, y con mejoras en muchos apartados"*	8,3 / 10 *"Tiene muchas cosas geniales, sobre todo su énfasis para que pintes el suelo"*	9 / 10 *"Una desgarradora historia y un viaje por la mente que todo el mundo debería jugar"*	8,5 / 10 *"Supera con éxito el reto de tener ocho personajes y hacerlos interesantes a todos"*	6,8 / 10 *"No tiene chicha si se compara con los Pikmin canónicos, lo cual es una decepción"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 *"Una remasterización bien hecha, que deja la esencia original intacta y aporta profundidad"*	8,25 / 10 *"Es una excelente evolución, con su modo horda, su campaña y su multi competitivo"*	8 / 10 *"Por su temática, no es entretenimiento, pero cuenta una historia memorable"*	8,25 / 10 *"Cuenta una historia intrigante sobre la muerte cuando se cierne la catástrofe"*	6 / 10 *"Pikmin podría funcionar en 2D, pero éste juego no es capaz de demostrarlo"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *"Una edición definitiva ideal, que mejora todo el tablero del juego original"*	8 / 10 *"A primera vista, parece muy similar al original, pero tiene cambios suficientes"*	8 / 10 *"Su mayor logro es la forma de manejar un tema tan sensible dentro de un juego"*	7 / 10 *"Los personajes son sorprendentemente profundos, pero no todo está bien ligado"*	6 / 10 *"Mantiene muchas señas de la saga, pero es realmente simple en comparación"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	8 / 10 *No disponible*	4 / 10 *No disponible*	7 / 10 *No disponible*	6 / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	37 / 40	37 / 40	- / 40	33 / 40
NOTA MEDIA	89	85	76	75	68

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



1 PS4 - Xbox One - PC

Assassin's Creed Origins

Tras un año de retiro espiritual, sabremos cómo nació la hermandad asesina.

FECHA 27 de octubre

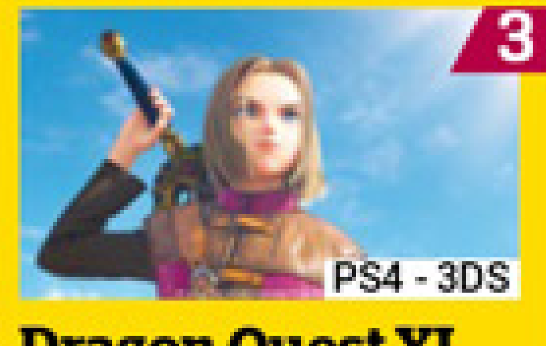


2 PS4

God of War

Kratos y su hijo Atreus se adentrarán en la mitología nórdica, donde se las verán con criaturas implacables.

FECHA Principios de 2018



3 PS4 - 3DS

Dragon Quest XI

Square Enix ha confirmado, por fin, la llegada a Occidente de este RPG, que se acaba de lanzar en Japón.

FECHA 2018



4 Switch

Super Mario Odyssey

El fontanero italiano volverá a sorprendernos con una aventura de mundo abierto.

FECHA 27 de octubre



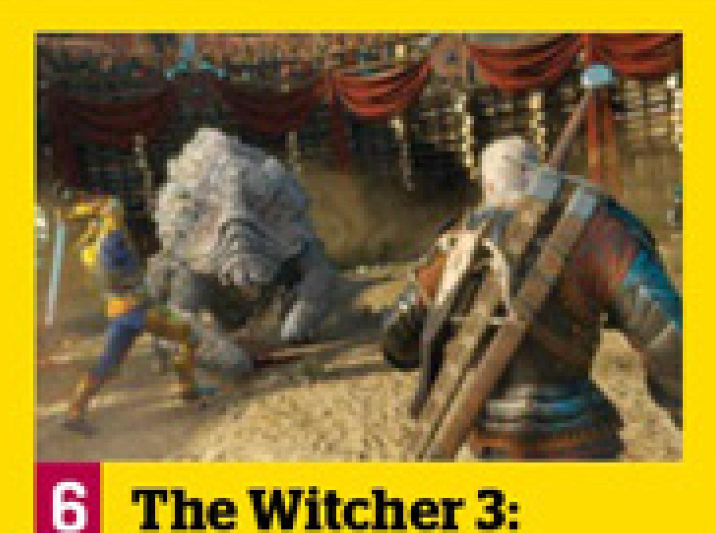
5 PS4 - Xbox One - PC

Dragon Ball FighterZ

Como un deseo de Shenron, este juego devolverá a Bola de Dragón el brillo perdido.

FECHA Principios de 2018

*La lista de **Los más esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de **Hobby Consolas***



6 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



7 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360



8 Monster Hunter Generations
3DS



9 ARMS
Switch



10 Yooka-Laylee
Switch

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

ESTRATEGIA CONSOLERA

Tradicionalmente, la táctica ha sido un género ligado al PC, con sagas como *Age of Empires*, *Total War* o *StarCraft*, pero también las consolas han visto desfilar a generales de muy alto rango.



10

Vandal Hearts

Una de las muchas sagas que Konami acumuló en sus años gloriosos fue ésta, en cuya primera entrega había que participar en diversas intrigas para restaurar un gobierno. Sus batallas se desarrollaban por turnos en tableros tridimensionales, con guerreros y magos como protagonistas, por lo que podíamos usar espadas, arcos, magias...

- **CONSOLA** PSOne
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 69** 86

9

Commandos 2 Men of Courage

Commandos, una saga clave del desarrollo español, pasó por consolas con sus batallas ambientadas en la II Guerra Mundial. Encarnábamos a un comando aliado para realizar misiones de infiltración, aprovechando las habilidades de cada protagonista, desde un boina verde a un artificiero, pasando por un perro.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Pyro Studios
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 132** 92

8

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Nintendo se ha aliado con Ubisoft para hacer este crossover entre dos universos tan aparentemente alejados como los de Mario y los Rabbids, y el resultado es un juego de estrategia por turnos basado en las coberturas, al estilo de *XCOM*. Lejos queda aquel runrún de cuando se filtró y parecía que podía ser un proyecto de tres al cuarto.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2017

7

Halo Wars 2

Aunque el estudio pertenece a Sega, Microsoft le encargó esta secuela a Creative Assembly, responsable de la aclamada saga *Total War*. La campaña tenía el planteamiento de un RTS, con batallas en tiempo real y desarrollo de bases, pero también había online y el modo Blitz, con cartas para desplegar infantería, naves...

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 308** 83

6

Shining Force 2

SNES tuvo más RPG que Mega Drive, pero la consola de Sega disfrutó de esta joya, que abrazaba ideas tácticas muy avanzadas. Los protagonistas eran un mago, un centauro y un clérigo que iban reclutando aliados, como caballeros o arqueros, de cara a triunfar en batallas por turnos sobre diferentes tableros.

- **CONSOLA** Mega Drive - PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 36** 93



5 Pikmin 2

GameCube dio a luz a una de las sagas más queridas de Nintendo, cuyo enfoque de la estrategia resulta muy particular. Aquí, como el Capitán Olimar y su ayudante Luis, debíamos reclutar a un ejército de pequeñas criaturas para que nos ayudaran a explorar entornos salvajes y acarrear objetos de valor.

- **CONSOLA** GameCube - Wii
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 158** 90

4 Valkyria Chronicles

Combinando movimiento en tiempo real por el campo de batalla y acciones por turnos, este título dejó un gran sabor de boca con su ambientación en una II Guerra Mundial alternativa. Los bellos gráficos, que simulaban una acuarela, o la banda sonora contribuyeron a convertir a este título en una obra de culto.

- **CONSOLA** PS3 - PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 207** 86

3 Advance Wars

Intelligent Systems, uno de los mejores estudios de la historia de Nintendo, se sacó de la chistera esta saga de estrategia para portátil. En su campaña, debíamos cruzar naciones, conquistar ciudades o establecer bases, con unas batallas que mostraban a los dos bandos a pantalla partida. Y había multijugador con cable Link.

- **CONSOLA** Game Boy Advance
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 126** 88

2 XCOM 2

En 2012, Firaxis demostró su maestría para reinterpretar *XCOM*, un clásico de PC, y esta secuela era aún mejor. Tras una invasión alienígena de la Tierra, los humanos debían recuperar el planeta en escaramuzas por turnos, con un gran peso de las coberturas, muerte permanente de los soldados y gestión de una impresionante base.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** 2K
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 304** 90

1 Fire Emblem Awakening

En Occidente tardamos en conocerla, pero la gran saga de Intelligent Systems es, sin duda, ésta, que hace gala de mecánicas como la muerte permanente de los soldados o, incluso, la posibilidad de que éstos se casen y tengan hijos. Sus historias de reinos en guerra y sus batallas de tablero han marcado época.

- **CONSOLA** 3DS
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 261** 93



DATA EAST

Los salones recreativos de finales de los años 70 fueron los templos donde la mayoría de los grandes desarrolladores de videojuegos comenzaron a fraguar buena parte de su reputación. Así, Sega o Taito, entre otros, iniciaron su legado con grandes títulos que innovaron en la parcela jugable y que, a día de hoy, están considerados clásicos que marcaron a varias generaciones de jugadores. Sin embargo, hay otras grandes compañías que ayudaron a popularizar los videojuegos como forma de entretenimiento, pero que, en la actualidad y por diferentes motivos, no han tenido el reconocimiento merecido, a pesar de ser tan importantes o incluso más que las anteriormente citadas. Una de las más influyentes, y "desconocidas", comenzó su andadura en esas fechas, aunque, al contrario que otras de las grandes, no fue el desarrollo de videojuegos lo que la llevaría a este mundo...

EL NACIMIENTO DE UNA COMPAÑÍA

Data East, o DECO (abreviatura de Data East Corporation), nació en Suginami (Tokio, Japón) el 20 de abril de 1976, de la mano de Tetsuo Fukuda, un alumno de la Universidad Tokai que fundó la compañía como empresa dedicada a la ingeniería electrónica. Durante sus primeros años de existencia, DECO se dedicó a dar soporte a los dueños de salones recreativos e idear un sistema para reutilizar el mueble de la recreativa sin tener que desecharlo al cambiar de juego (en aquella época, había que cambiar el mueble completo para cambiar de título), modificando sólo el arte de la máquina. Con los beneficios generados de esta práctica, la compañía desarrolló y publicó, en julio de 1977, su primer título, *Jack Lot*, un "medal game" (una especie de tragaperras) basado en el blackjack. No fue hasta enero de 1978 cuando Data East dio el salto a las recreativas con *Super Break*, un juego de acción que dio un impulso económico a la compañía, que, en 1979, comenzaba a expandirse (su crecimiento fue tal que, en 1983, se mudó a

LA HISTORIA DE UNA REINA DE LOS SALONES RECREATIVOS

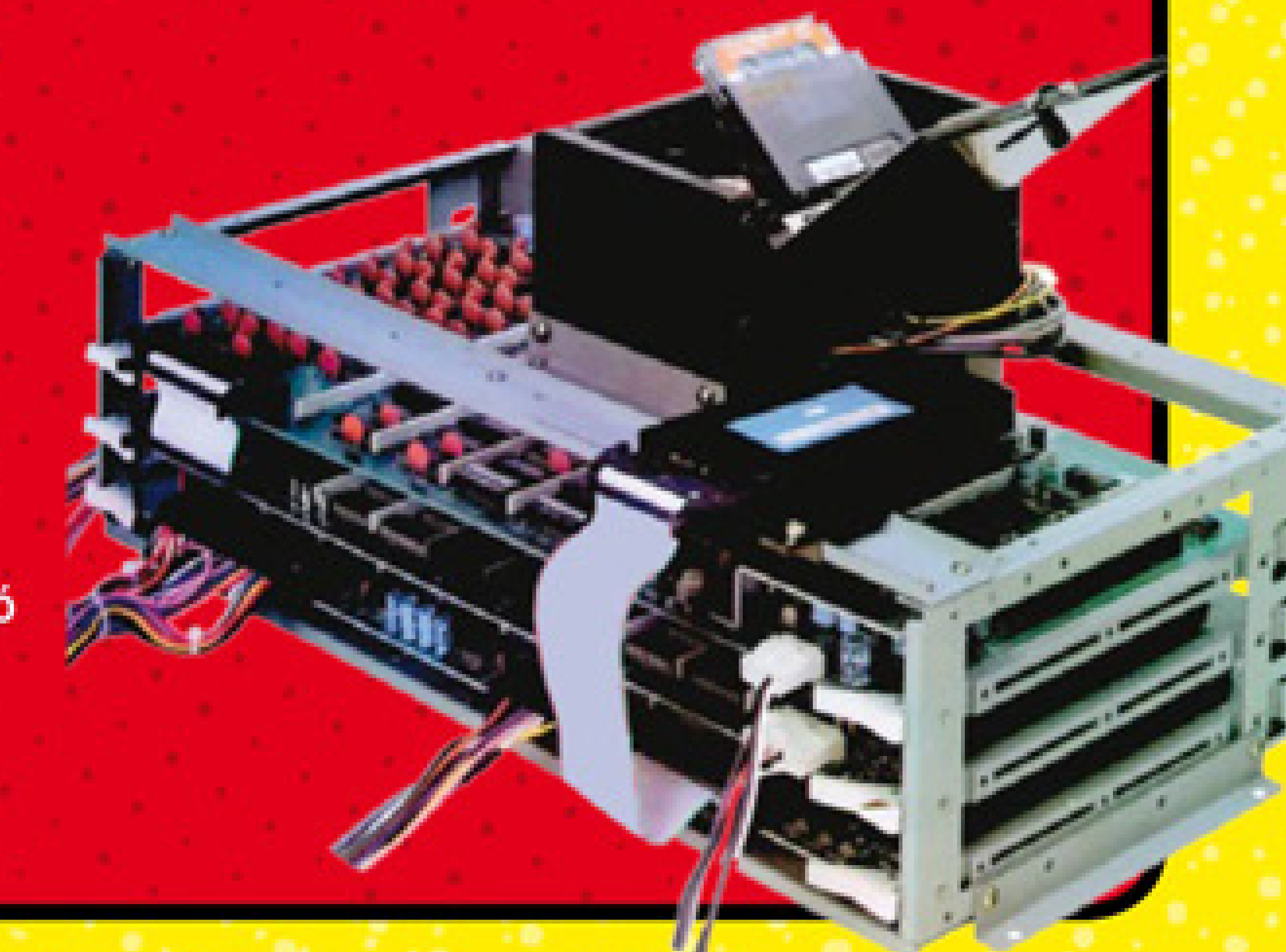
La leyenda de las grandes compañías del videojuego comenzó a fraguarse en los salones recreativos a finales de los 70 y, aunque muchas de ellas aún perduran, otras muy influyentes, tristemente, desaparecieron...

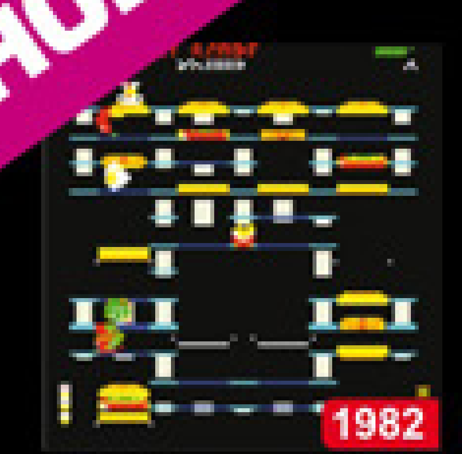
Por Francisco Javier Cabal

unas oficinas más grandes en Ogikubo), estableciendo una sucursal en California, bajo el nombre de Data East USA. Al mismo tiempo, la compañía desarrollaba, en base a la experiencia adquirida en reciclar muebles de recreativa, un hardware que permitía cambiar de juego rápidamente sin apenas costes para los empresarios. Así, en 1980, después de publicar *Astro Fighter*, su primer gran éxito, nació el DECO Cassette. Este sistema propietario hacía uso de casettes comunes para albergar los juegos, permitiendo mantener la integridad del mueble. Data East comenzó a comercializar el Kit Multi Conversion, compuesto por una unidad DECO Cassette que se instala- »

LOS ORÍGENES DEL ÉXITO

A principios de los años 80, los dueños de las salas recreativas tenían un problema con los costes de las máquinas, pues, para cambiar un juego, debían cambiar el mueble completo. El DECO Casette permitió solucionar este inconveniente usando cintas magnéticas que podían cambiarse sin apenas coste. A pesar de los beneficios, el sistema contó con fallos de bulto, como la fragilidad del formato y la calidad de los juegos. Terminaron enterrándolo en 1985...





BURGERTIME

El primer éxito de DECO como desarrollador fue este título, donde, como Chef, debíamos cocinar hamburguesas esquivando enemigos.



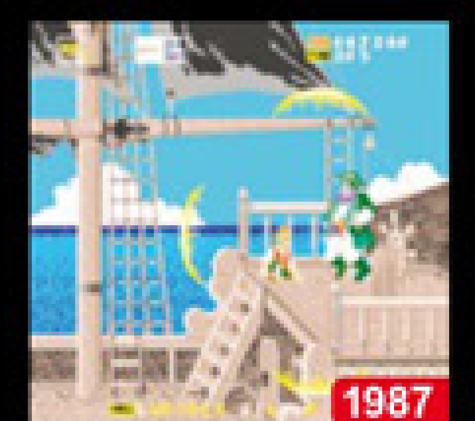
ROAD BLASTER

Uno de los títulos más espectaculares de la compañía, gracias al uso del Laserdisc y a la calidad de los dibujos de Toei Animation, aunque con una jugabilidad limitada.



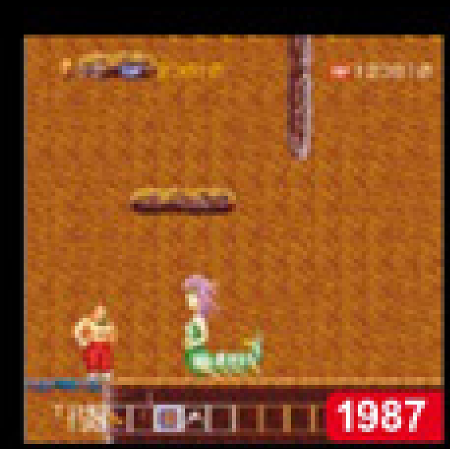
SIDE POCKET

DECO se atrevió con un juego tan técnico como el billar, del que recreó perfectamente todos los detalles. Mención especial para las físicas de las bolas.



CAPTAIN SILVER

Un colorido y difícil título que mezclaba las plataformas y la acción en una historia de piratas y enemigos de cuentos clásicos.



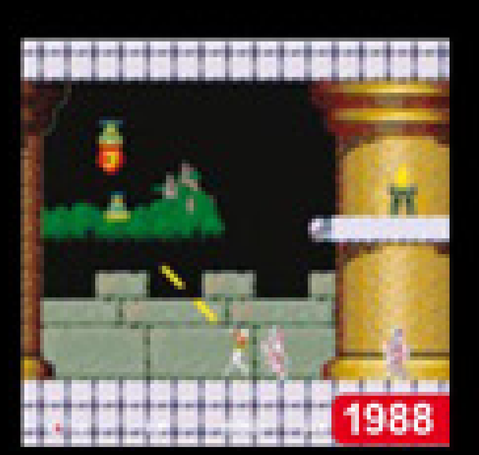
KARNOV

Protagonizado por un ruso exforzudo de circo, este plataformas de acción es uno de los juegos más recordados y más exitosos de la compañía.



THE REAL GHOSTBUSTERS

Basado en la serie de los Cazafantasmas, este arcade de acción nos permitía compartir la aventuras con hasta tres jugadores.



ATOMIC RUNNER CHELNOV

Inspirado en la catástrofe nuclear de Chernóbil, este frenético arcade fue muy polémico, por el uso de símbolos rusos.



25 TÍTULOS QUE MARCARON UNA ÉPOCA

A lo largo de su existencia, Data East alumbró varios títulos que en la actualidad son clásicos. Éstos son sólo algunos de los más recordados.





ROBOCOP

Ocean se hizo con los derechos de la película y se los cedió a DECO, que se encargó de crear uno de los mejores juegos de acción basados en una película de todos los tiempos.



DRAGON NINJA

Uno de los beat'em ups más famosos de la compañía, protagonizado por Blade y Striker, dos expertos en artes marciales que tenían la misión de rescatar al presidente Ronnie.



HIPPODROME

Título de lucha uno contra uno que nos enfrentaba a seres mitológicos y en el que el protagonista, con un aire sospechosamente parecido a Conan, podía mejorar su armamento.



MIDNIGHT RESISTANCE

El control fue una de las señas de identidad de este juego de acción, que, al ser rotatorio, nos permitía disparar hasta en ocho direcciones para defendernos.



SLY SPY

Arcade de acción y disparos que fusilaba, sin ningún pudor, la estética y otros elementos de las películas de James Bond, con niveles que nos llevaban por tierra, mar y aire.



DARK SEAL

RPG de acción con perspectiva isométrica en el que debíamos colaborar con otro jugador para poder progresar. Su éxito propició una segunda entrega, dos años más tarde.



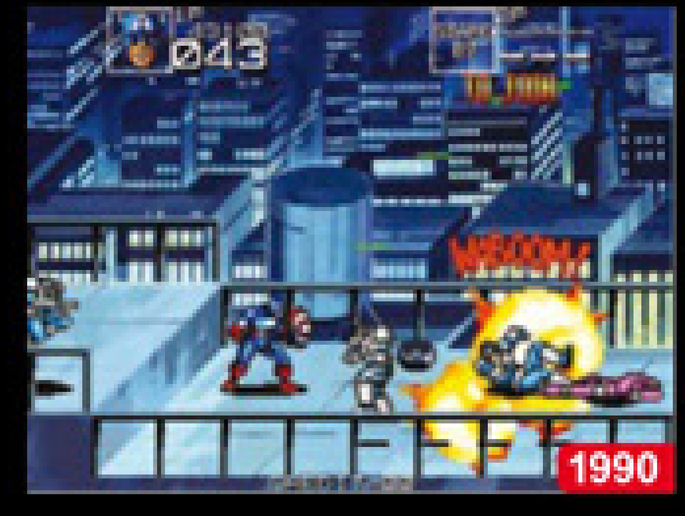
THE CLIFFHANGER EDWARD RANDY

De nuevo, DECO esquivó el pago de licencias con este sucedáneo de Indiana Jones. Un juego de acción espectacular y sin respiro para dos jugadores.



JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Dos ninjas prehistóricos se lanzaban al rescate de una chica secuestrada en este beat'em up con cooperativo y mucho humor, que tuvo dos secuelas.



CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS

Los Vengadores se enfrentaban a Cráneo Rojo en este juego de acción para hasta cuatro jugadores.



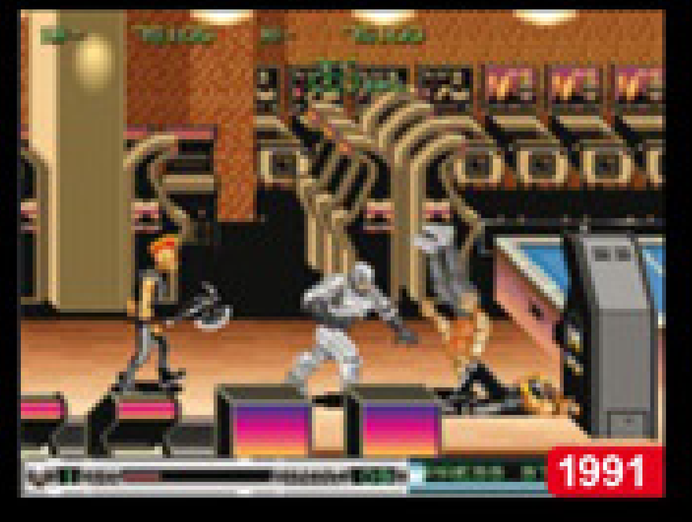
TUMBLEPOP

Considerado obra de culto, y con guiños a *Snow Bros*, nos invitaba a limpiar el mundo de monstruos con ayuda de un aspirador.



TWO CRUDE DUDES

Usar como arma cualquier elemento del escenario era una de las señas de identidad de este beat'em up.



ROBOCOP 2

DECO apostó fuerte para hacerse con los derechos de la segunda película, y añadió modo para dos jugadores y más acción al desarrollo.



MUTANT FIGHTER

Criaturas mitológicas usando técnicas de wrestling en uno de los juegos de lucha uno contra uno más originales de la época.



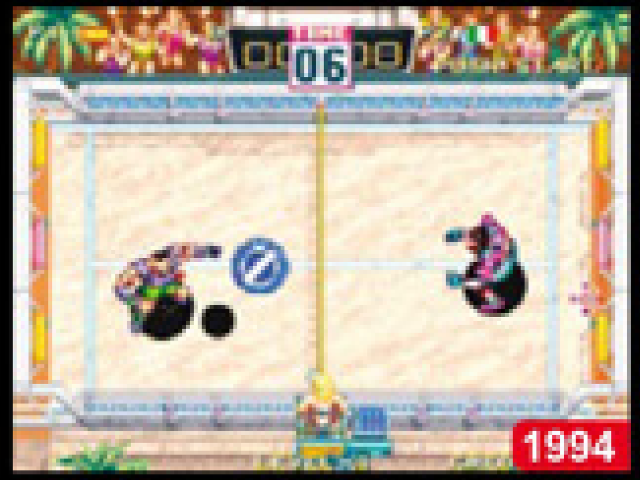
DRAGONGUN

El único shooter sobre raíles de la compañía, que llamaba la atención por su gran calidad gráfica y por su alta dificultad.



NIGHT SLASHER

No revolucionó su género, pero este beat'em up, en el que nos enfrentábamos a zombies, es de los juegos más recordados.



WINDJAMMERS

Deco inventó para Neo Geo un nuevo deporte en el que debíamos marcar en una portería con un frisbee. Todo un clásico.



STREET HOOP

El baloncesto callejero de tres contra tres tuvo representación en Neo Geo con este arcade, rápido y sin pretensiones más allá de divertir.



AVENGERS THE GALACTIC STORM

El último juego de lucha de DECO fue éste de uno contra uno basado en un cómic de Marvel.

» ría en la recreativa con una selección de hasta trece juegos, fácilmente reemplazables.

NO ES ORO CUANTO RELUCE

Aunque el sistema DECO Cassette tenía grandes ventajas, pronto, aparecieron varios problemas, como la pérdida de juegos por borrado de datos (debido a la fragilidad de las cassettes como soporte) o la calidad de los juegos, que, en la mayoría de casos, no destacaban por su calidad, con un catálogo mediocre, exceptuando un puñado de títulos, como *Burgertime* o *Boulder Dash*. A estos problemas técnicos, había que añadir otros de carácter interno, como la pérdida de tres empleados clave de la compañía en 1981, quienes decidieron establecerse por su cuenta, dando como resultado la formación de Technos. En un primer momento, Data East se sintió traicionada por estos empleados, a los que demandó por robo de datos de un título llamado *Pro Tennis*, con la intención de comercializarlo por su cuenta. Finalmente, la sangre no llegó al río y ambas compañías firmaron un pacto. Este acuerdo dio como resultado la creación de dos títulos de Technos para DECO: *Tag Team Wrestling* (1983) y *Karate Champ* (1984), el juego que inauguró el género de la lucha uno contra uno. Curiosamente, por este último, hubo litigio con Epyx, por su parecido con *International Karate*, aunque el juez dictaminó que dos compañias podían tener la misma idea con una ejecucion parecida. Ambos títulos fueron un notable éxito para la compañía. En 1985, Data East tomó la decisión de abandonar el DECO Cassette y el soporte para recreativas, que aún le proporcionaban grandes rendimientos económicos, para centrarse sólo en el desarrollo de videojuegos.



ROBOCOP 2

Debido al éxito y a la repercusión que tuvo la primera parte, Data East decidió pujar fuerte por los derechos de la segunda entrega de la saga. El acuerdo, además del juego basado en la película, incluyó un cameo en una sala recreativa llena de títulos de la compañía.

UN NUEVO COMIENZO LLENO DE ÉXITOS

Este cambio de modelo coincidió con el deseo de la compañía de expandirse en otros terrenos jugables. Así, en 1986, Data East comenzó a desarrollar para las consolas de la época. La conversión de su recreativa *B-Wings* para Famicom fue la elegida para inagurar esta nueva línea de negocio. Posteriormente, la compañía llevó sus grandes éxitos a varias de estas plataformas, aunque también desarrolló títulos exclusivos como *Werewolf* o la saga *Metal Max* para NES. Con los beneficios generados por todas sus actividades, en 1987, DECO adquirió la división de pinballs, con fábrica incluida de Stern Electronics, una compañía especializada en estas máquinas, y se transformó en Data East Pinball. La apuesta de la compañía por revitalizar este sector en horas bajas pasó por introducir mejoras técnicas, como sonido estéreo y pantallas digitales, algo que surtió el efecto deseado y comenzó a dar beneficios. Todo funcionaba en la compañía a finales de los 80: los títulos de la división de videojuegos eran un éxito y también se obtenían ingresos de los pinballs. Además, la compañía reinvertía parte de esos beneficios en potenciar facetas como la distribución. Adquirió licencias para fabricar y distribuir juegos de otros desarrolladores que no podían (o no querían) exportarlos a otras regiones. Irem o Capcom son algunas de las que firmaron con DECO, encargándose ellos de distribuir en otros territorios juegos tan notables como *Kung-Fu Master*, *Commando* o *Vigilante*.

TODO SE DESMORONA

A comienzos de la década de los 90, la compañía empezó a tener problemas económicos por el coste de las licencias utilizadas, sobre todo, en el área de pinballs (algunas tan extrañas y caras como las de Guns "n" Roses o Michael Jordan) y por la caída de ingresos de estas máquinas, por lo que, en 1994, DECO tomó la drástica decisión de deshacerse de esa división, vendiéndosela a Sega. Para que os hagáis una idea de la repercusión que tenía Data East en la industria del pinball en esa época, era el segundo mayor fabricante, con casi un 25% de máquinas de este tipo. DECO dio un paso atrás y volvió a centrarse en las »







FIGHTERS HISTORY

El último clavo en el ataúd de Data East

Esta trilogía de lucha de uno contra uno fue un quebradero de cabeza para DECO y contribuyó a desestabilizar su economía. La entrega inicial (1) no tuvo mucho éxito, y su parecido más que casual con *Street Fighter II* (2) hizo que Capcom denunciara a Data East, juicio que perdió la primera. Sólo un año más tarde, se publicó *Karnov's Revenge* (3), un cartucho MVS de Neo Geo que tampoco consiguió sobresalir. La conclusión de la saga llegó con *Mizoguchi Kiki Ippatsu!!* (4) para Super Famicom, un mal título que jamás salió de Japón.

» recreativas, en las que buscaba la salvación económica, fijándose en SNK y su Neo Geo, que tenía muchas similitudes con la filosofía del DECO Cassette que ellos habían creado tiempo atrás. Títulos como *Karnov's Revenge*, *Spinmaster* e, incluso, un par de clásicos como *Windjammers* o *Magical Drop* nacieron de la mano de Data East en esta plataforma, pero la economía de la compañía no mejoraba y todo su patrimonio comenzó a desintegrarse irremediablemente...

EL PEOR FINAL POSIBLE PARA DECO

A finales de la década de los 90, Data East comenzó una dura lucha para quitarse la deuda económica contraída con las entidades bancarias japonesas, que estaba cifrada en 3.300 millones de yenes. Para ello, decidió liquidar su filial americana y centrar sus esfuerzos comerciales en Japón, con la intención de comenzar de cero. En diciembre de 1999, se publicó el que sería el último juego de DECO, una versión de *Side Pocket* para la portátil WonderSwan de Bandai, y la compañía comenzó una gran reestructuración, en la que llegó a licenciar algunos de sus videojuegos a otros fabricantes, además de desarrollar y vender otro tipo de productos, como generadores de iones negativos e, incluso, el cultivo del shiitake (un hongo comestible considerado medicinal), todo con la esperanza de que estas medidas le sirviesen para limpiar sus cuentas y continuar creando videojuegos. Por desgracia, el 25 de junio de 2003, Data East se declaraba en bancarrota en un tribunal del distrito de Tokio, poniendo punto final a su lenta agonía. Se estima que, en ese momento, DECO sólo había podido reducir su deuda en un 75%, a pesar de todos los esfuerzos por salir a flote. Aún quedaban por liquidar las licencias de varios juegos que se repartieron entre varias compañías. Una gran parte de las propiedades intelectuales de DECO fueron adquiridas por G-Mode, una compañía dedicada a desarrollar juegos para móviles que, pronto, sacó versiones de varios títulos de la compañía para estos dispositivos. Otros derechos, de títulos tan importantes como *Karnov*, *Chelnov* o *Windjammers*, fueron adquiridos por Paon, un desarrollador de videojuegos japonés, mientras que el editor D4 Enterprise consiguió, en 2010, hacerse con los derechos de *Robocop*. El resto de IP se transfirieron a Tactron Corporation, una compañía dedicada a gestionar los activos de la familia Fukuda. Data East dejó un legado compuesto por más de 150 títulos originales, en su mayoría clásicos que podemos revisitar con ayuda de emuladores en PC o gracias a un recopilatorio lanzado para Wii (Data East Arcade Classic). Sólo así nos podemos hacer una idea del vacío que dejó en el mundo del videojuego su triste y agónica desaparición... ■



LA OTRA FUENTE DE INGRESOS

DECO apostó por los pinballs para mejorar su economía.

BATMAN
Fue el primer pinball en montar el BSMT-2000, creado por Brian L. Schmid, un sistema de sonido que se convirtió en un estándar de este tipo de máquinas.



TURTLES
Aprovechando el éxito de la franquicia, DECO fabricó este pinball sin demasiada aceptación. Dejó de fabricarse rápidamente.



REGRESO AL FUTURO
A pesar de contar con la licencia de la película, en este pinball no se permitió usar la imagen de Michael J. Fox.

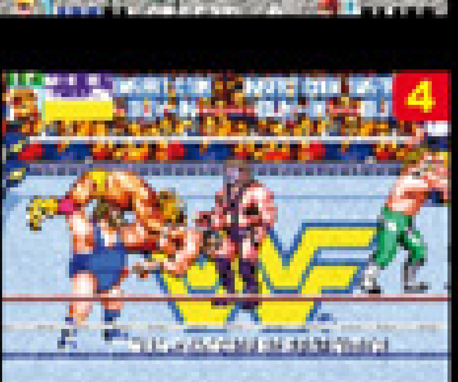
LOS HIJOS DE DATA EAST

Acusaciones de robos de datos, el deseo de establecerse por su cuenta buscando libertad creativa o la bancarrota son sólo algunas de las razones que dieron como resultado la creación de nuevas compañías formadas por exempleados de DECO que alcanzaron el éxito.



TECHNOS





Nacida a raíz de la "deserción" de tres empleados de DECO que se establecieron por su cuenta y colaboraron con ella.

1. KARATE CHAMP 1984
Simulador de kárate que utilizaba un control basado en dos joysticks para movimiento y ataque.

2. DOUBLE DRAGON 1987
El mayor éxito de la compañía sentó las bases de los beat'em up e introdujo un modo para dos jugadores.

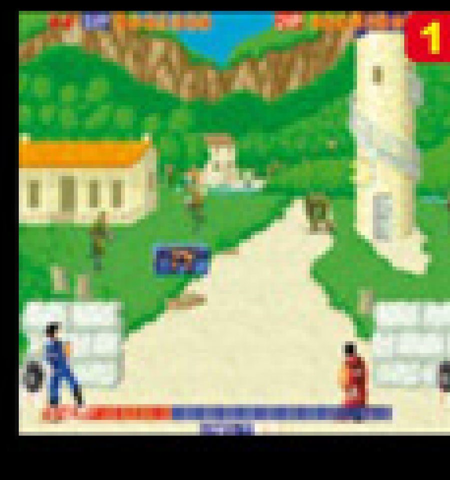
3. KUNIO KUN - RENEGADE 1986
Juego de lucha que se desarrollaba en un instituto y que gozó de gran éxito en Japón.

4. WWF WRESTLEFEST 1991
Juego de wrestling que contó con los luchadores más conocidos de este deporte.

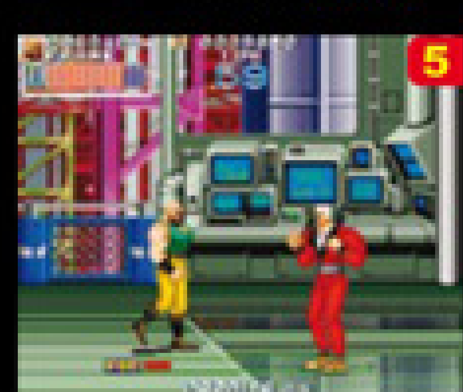
5. XAIN'D SLEENA 1986
Protagonizado por una cazarrecompensas, el juego intercalaba niveles de acción a pie con otros a bordo de su nave.

6. SHADOW FORCE 1993
Beat'em up que dio una vuelta de tuerca a algunos detalles del género, pero que no llegó a tener el éxito deseado.

TAD CORPORATION








Compañía fundada por Tadashi "TAD" Yokoyama, exgerente de DECO USA.

1. CABAL 1988
Shooter bélico para hasta dos jugadores, que innovó usando por primera vez distintos planos de profundidad.

2. TOKI 1989
Plataformas de acción protagonizado por un guerrero que intenta romper el hechizo que lo ha transformado en mono.

3. BLOOD BROS 1990
Juego que usaba la misma fórmula jugable de *Cabal*, pero ambientado en el antiguo Oeste americano.

4. SKY SMASHER 1990
Matamarcianos cocreado con Nihon System, con aspecto "sospechosamente" similar a *Raiden*.

5. SAISHU KAKUTOU KIZOKU LEGIONNAIRE 1992
Beat'em up protagonizado por tres vigilantes que se lanzan a rescatar a la novia del líder del grupo.

6. HEATED BARREL 1992
Shooter con perspectiva cenital que fue el último juego de la compañía antes de desaparecer.

IDEA FACTORY





Desarrolladora y editora de juegos creada por exempleados de DECO en 1994. Muchos de sus títulos están centrados en el J-RPG.

1. TRILLION 1.000.000.000.000: GOD OF DESTRUCTION 2015
Juego de rol mezclado con estrategia en el que tenemos que detener a Trillion, un enemigo muy poderoso que amenaza al inframundo. Creado por Masahiro Yamamoto, responsable de *Disgaea 4*.

2. MEGADIMENSION NEPTUNIA VII 2015
Codesarrollado con Compile Heart, es un juego de rol tradicional japonés que cuenta con grandes dósis de exploración y combates por turnos.

3. DARK ROSE VALKYRIE 2016
Un título de fantasía que mezcla conceptos jugables de los RPG tradicionales, las novelas gráficas e, incluso, elementos de la saga *Ace Attorney*.



WWF ROYAL RUMBLE
Tuvo varios prototipos hasta comercializarse y contó, entre otros problemas, con un escándalo de esteroides que afectó a la WWF.



STAR WARS
Basado en la trilogía original, fue uno de los pinballs con más éxito de Data East y está considerado uno de los mejores inspirados en la saga galáctica.

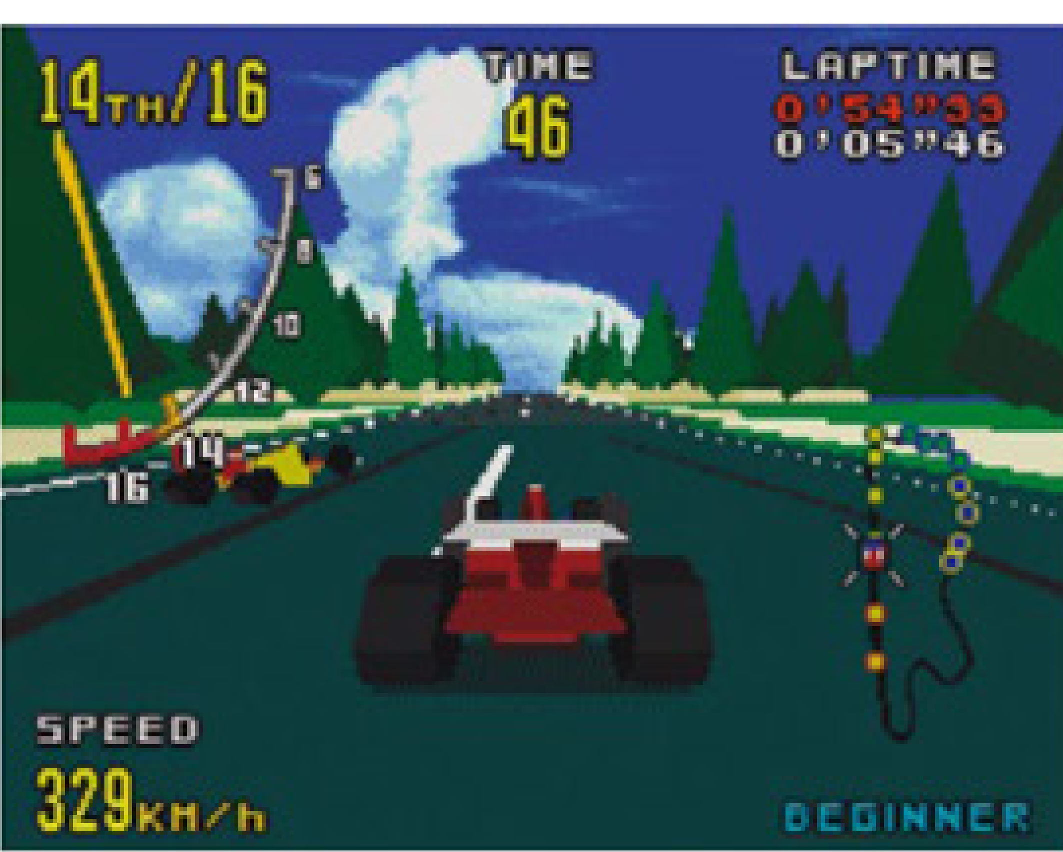


MAVERICK
Último pinball creado por Data East y primero en usar una pantalla con tecnología DOT Matrix. La produción continuó a cargo de Sega.



JURASSIC PARK
Codesarrollado con ayuda de Sega y usando la partitura original de John Williams para la película, este pinball fue un éxito en 1993.





Podíamos seguir las carreras de *Virtua Racing* desde tres vistas, y dio la opción de poder competir con hasta siete jugadores.

AÑO 1992 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Recreativa, Mega Drive, 32X y Saturn

VIRTUA RACING

AM2, SIEMPRE A LA VANGUARDIA

No fue la primera recreativa en mostrar entornos poligonales (ese honor se lo ganó Atari con su sorprendente *I, Robot*). Tampoco el primer arcade de conducción poligonal (*Winning Run*, de Namco, debutó en 1988 y *Hard Drivin'*, de Atari, en 1989), pero la aparición de *Virtua Racing* lo cambió todo. Hace veinticinco años que Sega puso patas arriba los salones recreativos con un simulador que abriría nuevos horizontes para el género de conducción, de la mano de su grupo de desarrollo más puntero: el AM2 de Yu Suzuki, responsable de joyas del calibre de *Out Run*, *After Burner* o *Hang-On*.

Para encontrar la génesis de este proyecto, hay que remontarse a principios de la década de los 90, cuando Sega buscó asesoramiento en los laboratorios de General Electric Aerospace (expertos en simulación militar) para construir un nuevo hardware, una placa que acabaría siendo bautizada como Model 1. Aquella bestia sería capaz de mover, en tiempo real, los entornos tridimensionales más espectaculares jamás vistos hasta la fecha. Sus 180.000 polígonos por segundo pueden parecer poca cosa hoy en día, pero, en su momento, supusieron una auténtica revolución. Para comprobar todo lo que podía dar de sí el nuevo hardware, Suzuki y su equipo crearon este *Virtua Racing* a modo de banco de pruebas. Pero aquello derrochaba demasiado potencial como para quedarse dentro de las oficinas de AM2, así que Sega se la jugó distribuyendo en los recreativos de Japón esta carísima, y espectacular, recreativa de conducción, en agosto de 1992. El público japonés se volvió loco con ella, lo que motivó su lanzamiento internacional en octubre de ese año. A bordo de un bólido de Fórmula 1, se nos daba la oportunidad de recorrer tres circuitos (Big Forest, Bay Bridge y Acropolis),

VIRTUA RACING, EN ORIGEN, NACIÓ COMO **DEMO TÉCNICA** DE UNA NUEVA PLACA

OTROS HITOS RECREATIVOS

Desde el barullo de los salones recreativos, revolucionaron la historia de los videojuegos, con innovaciones que llegarían a las consolas.

1974

WILD GUNMAN
La primera recreativa en ofrecer FMV, creada por Gunpei Yokoi para Nintendo. Más tarde, inspiraría el clásico de NES.



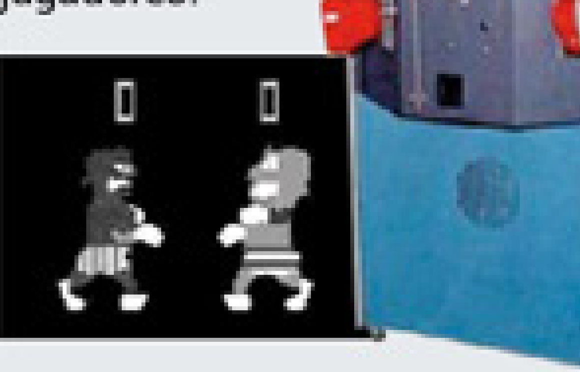
1974

SPEED RACE
Esta coin-op de Taito, con Tomohiro Nishikado al frente del proyecto, fue el primer videojuego con scroll (vertical, en este caso).



1976

HEAVYWEIGHT CHAMP
Sega tuvo el honor de crear el primer juego de lucha para dos jugadores.



Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



compitiendo contra otros bólidos controlados por la IA... u otros usuarios. Sega distribuyó muebles para dos jugadores e, incluso, ofreció la oportunidad de conectar, a través de cable óptico, hasta ocho recreativas.



Una experiencia única

Desde los tiempos de *Hang-On*, AM2 había demostrado su maestría a la hora de crear los muebles más espectaculares, y *Virtua Racing* no fue una excepción. Desde el cabinet más modesto hasta la impresionante VR DX (ver recuadro), Sega ofreció una experiencia inolvidable, que combinaba gráficos punteros, una mecánica irresistible y detalles geniales, como poder seleccionar cuatro cámaras distintas a través de otros tantos botones de la recreativa. Las versiones domésticas no lograron replicar esa magia, aunque no dejaron de tener su mérito, especialmente el port de Mega Drive, que disparó la potencia de la consola, gracias al chip SVP que incorporaba cada cartucho.



ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 33 **AÑO** 1994



LA IDEA DE ADAPTAR VIRTUA RACING a Mega Drive parecía una locura, pero Sega salió más que airosa del experimento, a pesar de los enormes costes de fabricación del cartucho. "Sega ha reunido en este juego lo mejor de sí misma: alta tecnología, perfecta jugabilidad y grandes dosis de adicción", reflejaba Manuel del Campo, en su análisis de junio de 1994, en el que destacó la importante reducción de precio del juego en España, respecto a otros mercados, y la potencia del chip SVP que incorporaba el cartucho. El 95 en gráficos estaba más que justificado.



TODO UN LUJO A PIE DE CALLE

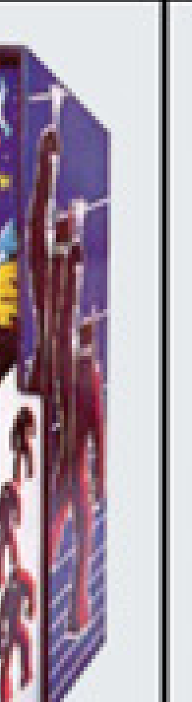
Sega distribuyó tres muebles distintos. Los más comunes fueron la Upright (de pie) y la Twin (para dos jugadores). La joya de la corona era la Deluxe, que incorporaba un monitor 16:9 y seis airbags que se inflaban sobre los riñones del jugador para replicar el impacto de las fuerzas G al tomar las curvas.





1978

SPACE INVADERS Nishikado inventó todo un género: los matamarcianos.

1982

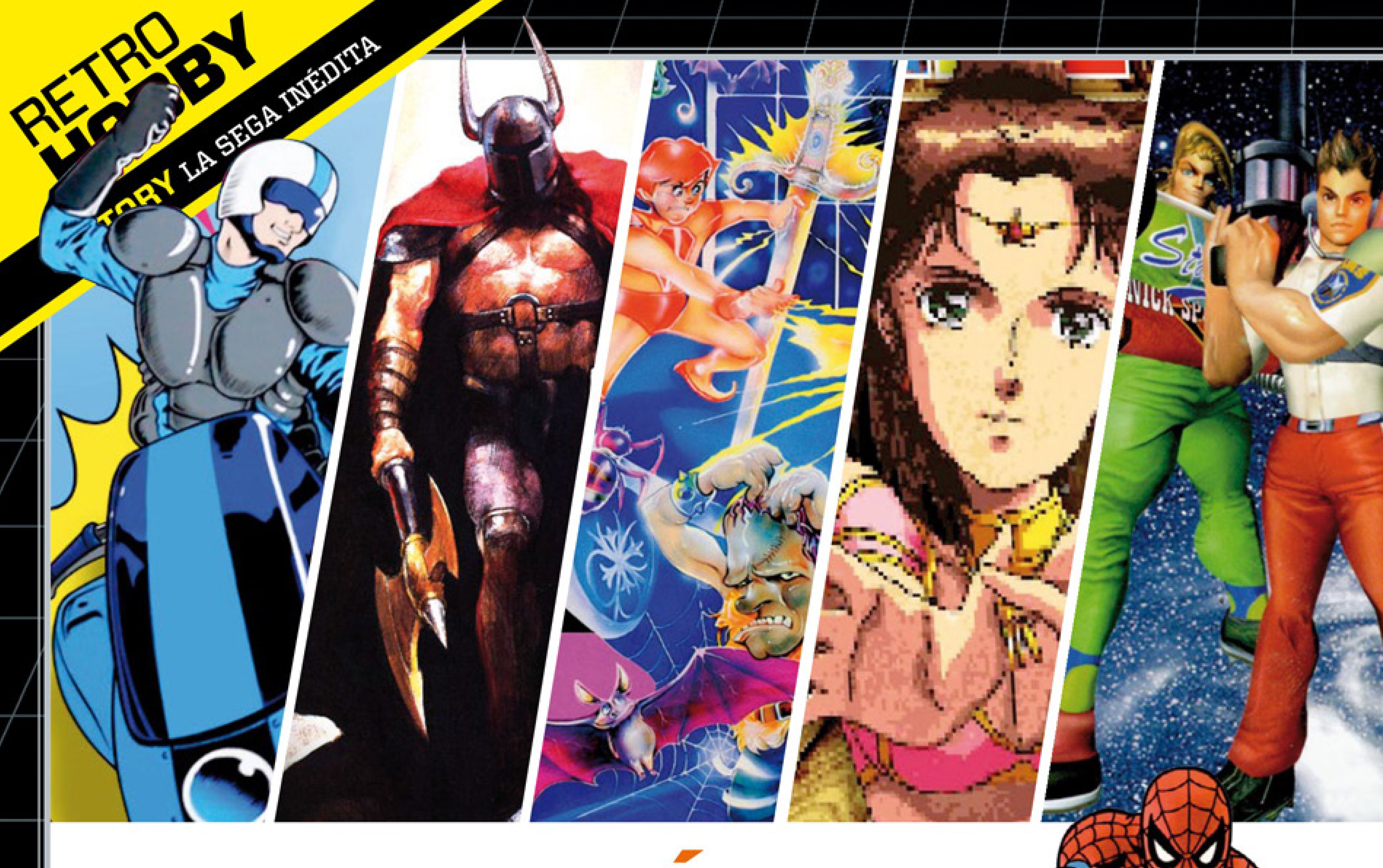
MOON PATROL La coin-op de Irem fue la pionera del scroll parallax.



1984

I, ROBOT Dave Theurer creó para Atari la primera recreativa con gráficos poligonales.





LA SEGA INÉDITA EN CONSOLAS

LAS RECREATIVAS QUE JAMÁS LLEGARON A NUESTRAS CASAS

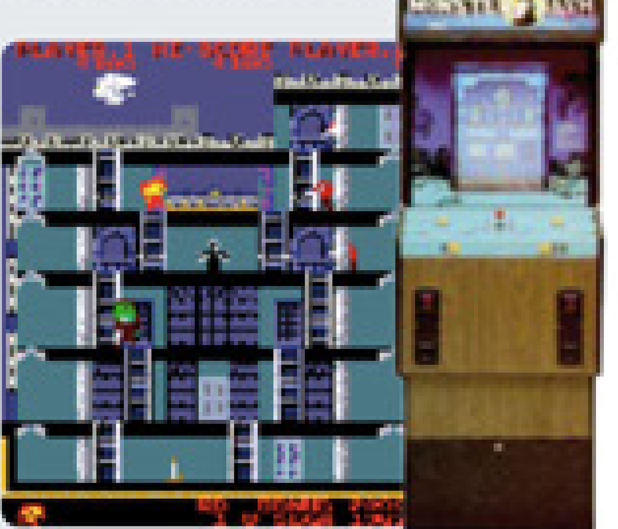
Problemas de licencias, dificultades para adaptarlas al hardware doméstico, puro desinterés... Estas máquinas de Sega no pudieron evadirse del salón recreativo.

A pesar de su larga trayectoria como fabricante de consolas, desde su debut con la SG-1000 hasta el maravilloso canto del cisne llamado Dreamcast, Sega retuvo dentro de los límites de los salones recreativos un buen número de placas. En ocasiones, la decisión estaba bastante justificada, ante la propia naturaleza de algunas recreativas, concebidas casi como atracciones de feria, en las que el mueble cobraba tanta importancia como el propio juego (por ejemplo, la recreativa de *Jurassic Park*). En otras, vino motivada por limitaciones impuestas por las licencias (*Star Wars Racer Arcade*) y, en otros casos, como el de *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*, la decisión carecía de lógica alguna. Saturn era perfectamente capaz de acoger un port más que decente de la segunda recreativa de *Golden Axe*, pero, en lugar de apostar por ella, Sega se lanzó a adaptar el mediocre *Golden Axe: The Duel*. Literalmente, para matarlos...

Dilema: port pocho o ninguno

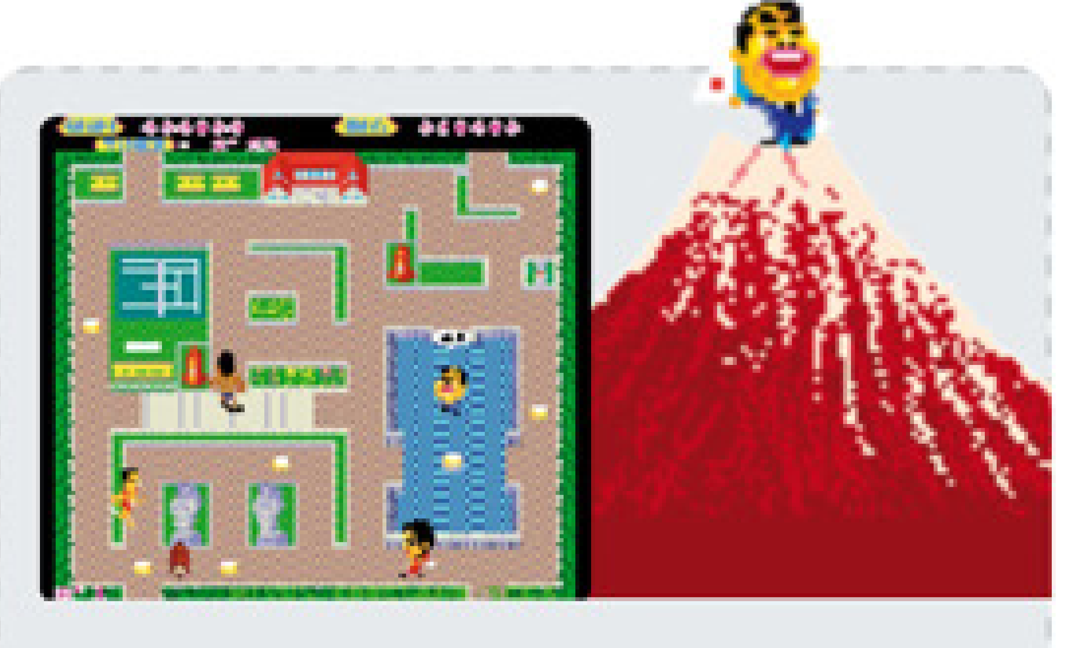
A Sega no le tembló el pulso a la hora de "simplificar" algunas de sus recreativas más populares a la hora de adaptarlas a Mega Drive, no sólo en lo referente al apartado técnico, sino también en cuanto al diseño del juego. Sólo hay que recordar lo que sucedió con *ESWAT* o *Shadow Dancer*, dos cartuchos excelentes, pero muy diferentes a las placas que los inspiraron. Quizás haya sido mejor haber conocido joyas como *Arabian Fight* o *Spider-Man: The Videogame* sólo en los salones recreativos, antes que verlos plasmados en consola sin su espectacular scaling. Pero no nos engañemos: el *Out Run* de Mega Drive tampoco lo tenía y, aun así, no nos imaginamos el catálogo de la 16 bits de Sega sin él.

Al menos, nos queda M.A.M.E., aunque éste no ha logrado emular aún algunas de las primeras recreativas de Sega, como el *Moto-Cross* de 1976, la primera coin-op en introducir el feedback háptico (el manillar de la moto vibraba al chocamos). No es una experiencia que se hubiese podido trasladar a la SG-1000, pero una conversión doméstica habría servido para preservar, al menos en parte, un juego que la mayoría de los mortales sólo conocemos por el "flyer" y por algunas fotos. Afortunadamente, la mayoría del legado de Sega permanece a salvo, gracias a la emulación. ■

MONSTER BASH ◤1982

Esta curiosa recreativa nos enfrentaba a Drácula, el monstruo de Frankenstein y el hombre camaleón en tres niveles. Al encender las velas de cada escenario, activábamos el único poder capaz de destruirlos. No salió en consola, pero inspiraría el posterior *Ghost House* de MS.



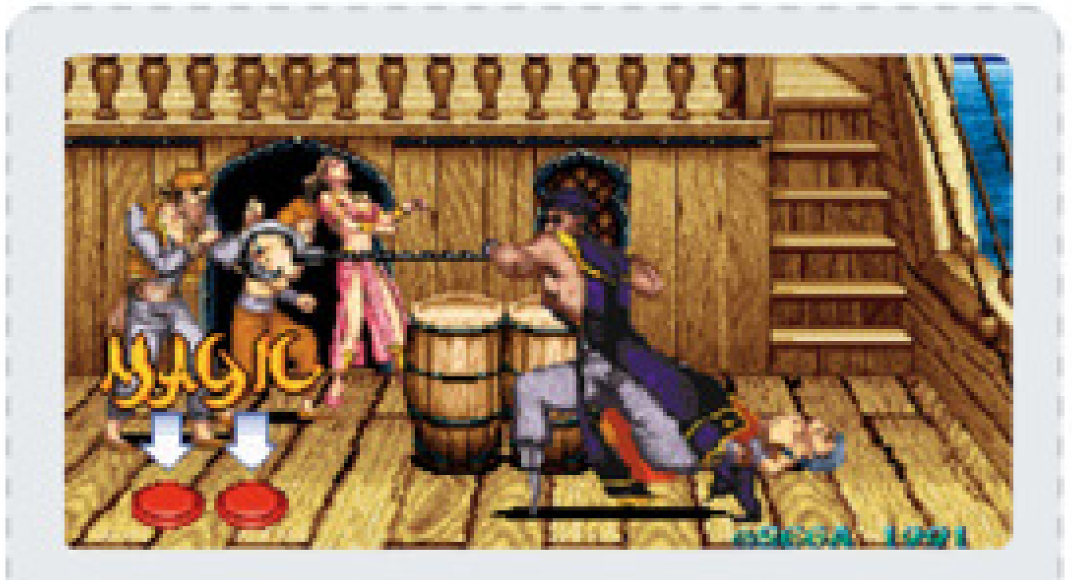
I'M SORRY ◤1985

Una creación de Coreland (la posterior Banpresto) y Sega, protagonizada por la caricatura del exprimer ministro japonés Kakuei Tanaka, el cual debía recoger lingotes de oro en laberintos habitados por Carl Lewis, Madonna y Michael Jackson, entre otros. Demencial.



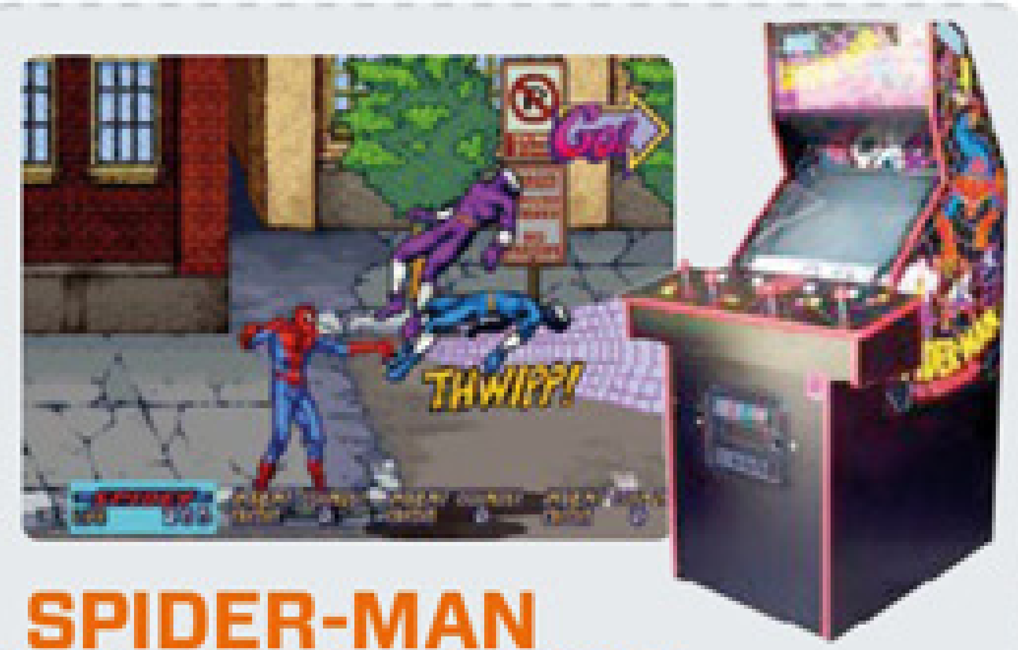
A.B. COP ◤1990

Creado sobre el mismo hardware (la placa Sega X) que *After Burner*, esta suerte de *Chase H.Q.* futurista nos ponía a los mandos de una moto con la que debíamos embestir a nuestros enemigos. Su espectacular scaling hizo inviable su adaptación a Mega Drive. Una lástima.



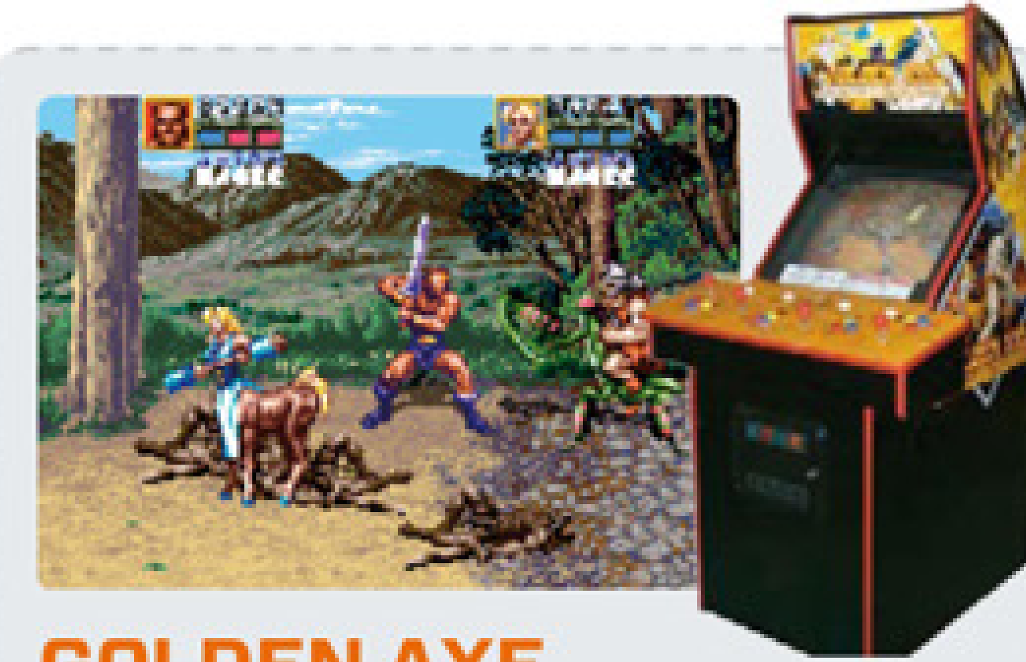
ARABIAN FIGHT ◤1991

Posiblemente el brawler más impresionante que haya pisado un salón recreativo. La placa System 32 desplegó unos sprites tan gigantescos como numerosos, con magias dignas de un anime y cuatro jugadores simultáneos. Semejante derroche era inviable en consola.



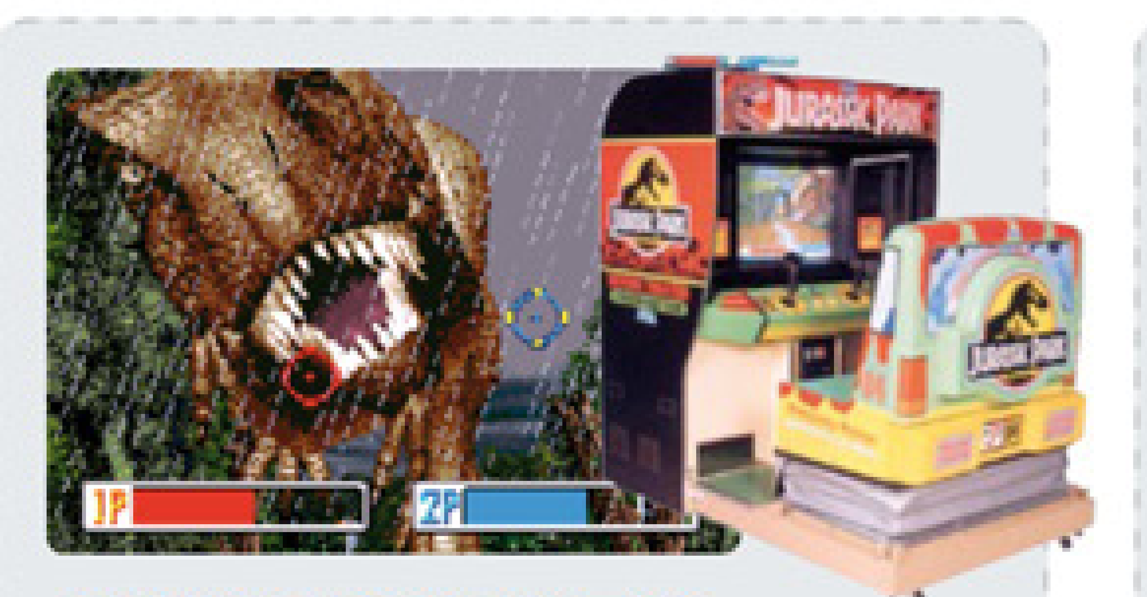
SPIDER-MAN THE VIDEOGAME ◤1991

Otra virguería técnica, este brawler para cuatro jugadores (protagonizado por Spidey, Gata Negra, Ojo de Halcón y Namor) se convertía en un plataformas cuando la cámara se alejaba. La licencia de Marvel impidió su salto a MD.



GOLDEN AXE
THE REVENGE OF DEATH ADDER ◤1992

El caso más sangrante de todos: ¿En qué demonios estaba pensando Sega para no lanzar, al menos en Saturn, esta maravilla? En su lugar, nos dieron *Golden Axe: The Duel.* Se lo podrían haber ahorrado, la verdad.



JURASSIC PARK ◤1993

Sega prefirió aprovechar la licencia del filme de Spielberg en mecánicas más acordes a una consola, en lugar de adaptar este mix de shooter sobre raíles y "montaña rusa", con asiento traqueteante incluido. Lo mejor, la persecución del T-Rex, gracias a la magia del scaling.

SEGASONIC THE HEDGEHOG
◤1993



Esta simpática coin-op de corte isométrico, para tres jugadores, llegó a España en unidades muy limitadas, a pesar de la popularidad de la mascota, acompañada para la ocasión por la ardilla Ray y el armadillo Mighty. Ante la imposibilidad de llevar a consola su control por trackball, Sega prefirió dejarlo en los recreativos.





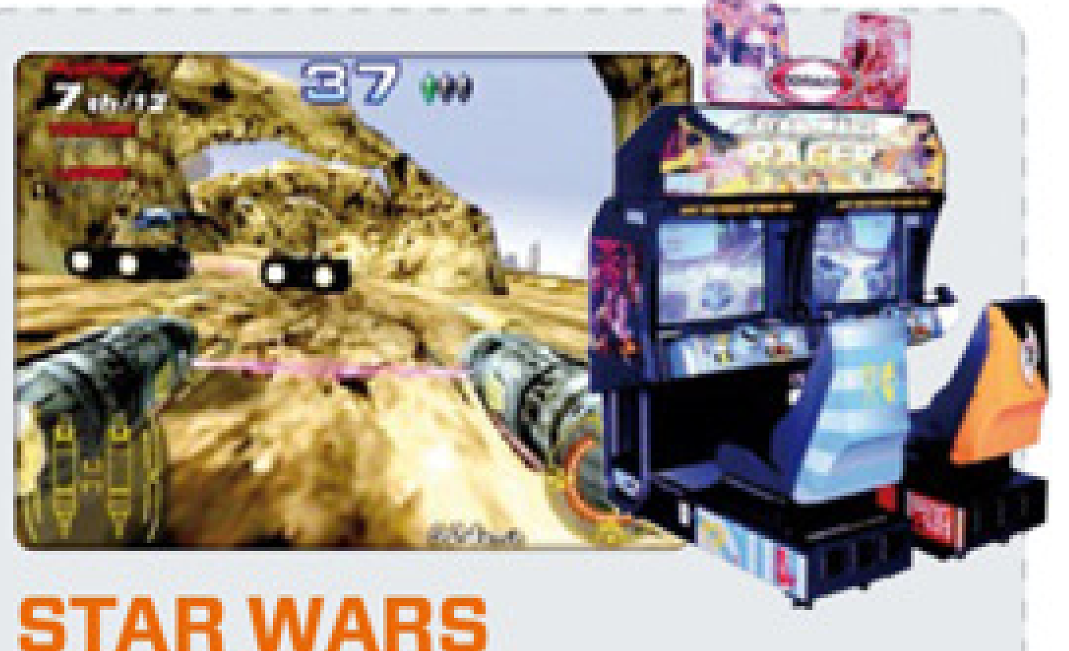
DARK EDGE ◤1993

Uno de los primeros intentos de Sega por llevar la lucha uno contra uno a las 3D, aunque, en lugar de apostar por los polígonos (como hizo con *Virtua Fighter*), se decantó por el scaling, para aportar la sensación de profundidad, tirando, una vez más, de la placa System 32.



PLANET HARRIERS ◤2000

Sega retomó la franquicia *Space Harrier* con este apabullante shooter sobre raíles, diseñado sobre la placa Hikaru. Hubo rumores sobre una adaptación para Dreamcast y GameCube, pero esta joya de Amusement Vision (*F-Zero AX*) jamás llegó a dar el salto a consolas.



STAR WARS RACER ARCADE ◤2000

Otra demostración del poderío de la placa Hikaru, que le dio mil vueltas a carreras de pods "domésticas". El mueble imitaba, a la perfección, el control de los vehículos del "Episodio I". Sigue dando guerra en algunos recreativos.



"Este mes, me pilláis a puntito de entrar a tomarme un cafelito en el nuevo local que Tecmo ha inaugurado recientemente en Tokio. Que, entre email y email, uno también tiene derecho a un descansito..."

Yen

Yen te responde

Recuperando la ilusión por la SNES Mini

Buenas Yen. A mis 37 años, he vuelto a sentir ilusión por comprar una consola nueva. Es una sensación rara de verdad. Jamás había comprado una máquina el mismo día de salida, y esto me ha pasado (o me va a pasar) con Super Nintendo Mini, y sobre ella y Nintendo te quiero preguntar.

■ Viendo el número de juegos incluido de serie, ¿sería muy descabellado pensar que pudiera adquirirse alguno más a posteriori, en alguna especie de tienda virtual? Aparte del cable del mando más largo que el de Nintendo NES Mini, ¿qué mejoras o características crees que puede traer respecto a esta última? Y, por último, ¿se sabe si los juegos vendrán traducidos al español?

Me alegra saber que tienes ilusión por hacerte con una Super NES Classic Mini. Aún recuerdo yo esa sensación con la Super Famicom original hasta que la tuve entre mis manos y los nervios que tuve el día que me la entregaron... ¡Ainsss (suspiro), qué tiempos aquellos! Espero que estas respuestas sirvan para hacerte la espera más llevadera. La Super NES Classic Mini es un sistema cerrado, al igual que, en su momento, lo fue la NES Classic Mini, y no se contempla que se puedan añadir más títulos a los veintiuno que vienen con la consola. De todas formas, créeme cuando te digo que, con la selección de juegos que incluye, vas a tener juego para rato, ya que algunos, como *Super Mario RPG*, te van a proporcionar muchas horas de entretenimiento (como habrás visto ya en el reportaje que llevamos este mes). Sobre tu segunda pregunta, aparte de la longitud de los cables, que será de 1,5 m. (60 cm. más largos que los de NES Mini) la consola incluirá de serie dos mandos



■ **SNES Classic Mini.** Ha sido todo un éxito antes de su lanzamiento, y es casi imposible reservarla en algún comercio a estas alturas. Incluye dos mandos y una librería compuesta por veintiún juegos.



■ **Super Mario RPG.** Fue uno de los títulos más destacables del catálogo de SNES, pero no llegó a nuestro país. Pronto, podremos jugarlo en SNES Mini.

LA PREGUNTA DEL MES

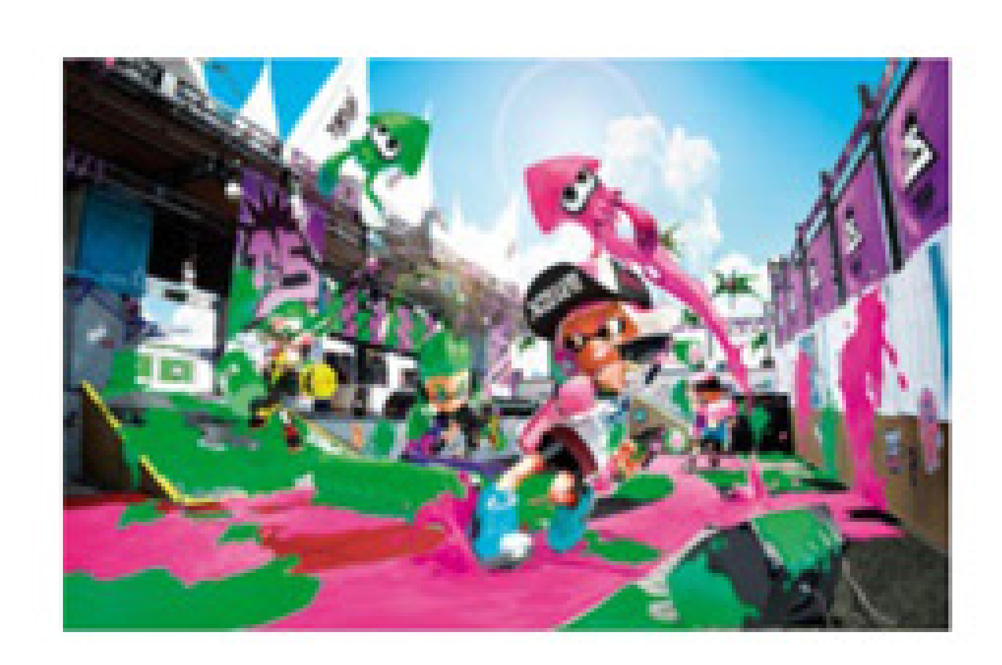
El indicador de batería de Nintendo Switch no funciona

■ **Hola, Yen. Tengo un problema con mi Switch. Creo que es cosa de la batería, pues he detectado que el indicador no funciona como debería y, aunque la he dejado mucho tiempo en carga, jamás llega al 100%. Además, se gasta rápidamente (unas dos horas) con un uso moderado. ¿A qué puede ser debido?**

No te alarmes por este problema, ya que es algo reconocido públicamente por Nintendo y, recientemente, se ha publicado la solución. Basta con que sigas las instrucciones indicadas en la web: www.nintendo.es/Atención-al-cliente/Nintendo-Switch/Localización-y-resolución-de-problemas/El-indicador-de-carga-de-la-batería-no-funciona-correctamente/El-indicador-de-carga-de-la-batería-no-funciona-correctamente-1250816.html. Verás cómo los problemas relacionados con la batería serán cosa del pasado en pocos minutos...

José Alfonso Cavada





Splatoon 2. Ha sido el juego elegido para el primer pack de Nintendo Switch. En la actualidad, está totalmente agotado y no se esperan más unidades.

(con el conector de Wii, como los mandos de NES Mini). Aparte de esto, no se espera que tenga ninguna mejora más, al margen de la resolución (720p) y los modos de visualización. En cuanto al idioma de los juegos, tras haber podido probar la consola, me temo que ha vuelto a suceder lo mismo que con NES Mini, es decir, nos llegarán las versiones NTSC de los juegos, tan solo en inglés, por lo que tocará tirar de diccionario para disfrutar de algunos juegos, en especial los de rol, como *Final Fantasy VI* o *Super Mario RPG*.

Sobre Switch, de cara a la campaña navideña, ¿piensas que se pueda incluir algún juego en el pack de la consola? Y, ya un poco más a largo plazo, ¿sería posible que se comercializara una versión de Switch mejorada de alguna forma o más potente? Gracias y abrazos.

Lo más probable es que Nintendo, de cara a la campaña de navidad, haga packs con algún título destacado, y el que tiene más papeletas para esto es *Super Mario Odyssey*, aunque, por el momento, es más un deseo que una realidad, ya que no tenemos noticias sobre ello. En el futuro, quizá, asistamos a alguna revisión de Nintendo Switch que incluya mejoras, como una batería con mayor capacidad u otras características superiores, como ha sucedido con 3DS y New 3DS, pero será algo a muy largo plazo y que no debería preocuparte en estos momentos. Así que, si tienes pensado hacerte con la consola, hazlo ya, disfrútala y no pienses en futuras mejoras, porque, si nos ponemos así, nunca compraríamos ninguna consola, ¿no crees?

Miguel Pastrana



Fox McCloud. Este zorro rojo es el protagonista de la saga *Star Fox*. Con la llegada de SNES Classic Mini, podremos disfrutar de *Star Fox 2*, una entrega que nunca se llegó a publicar.

VUESTRA OPINIÓN



Un recién llegado con preguntas interesantes

Buenas, Yen. Sigo la revista desde el número 311 y la verdad es que me encanta, sobre todo tu sección. Ahora mismo, soy un pro, teniendo en cuenta mi edad, que son doce años. Voy a hacer unas cuantas preguntas, así que no me enredo más.

Me gusta muchísimo la Switch, pero, dada la falta de stock, le pedí a un conocido que me la trajera de Suiza, ya que la consola no tiene bloqueo regional. ¿Crees que hice bien?

Bienvenido a nuestra/vuestra publicación. Espero que te conviertas en un habitual por estas páginas que tanto te gustan y no dudes en enviar todas tus preguntas, que contestaré si son interesantes, ¿de acuerdo? Por lo pronto, vamos con estas "dudillas". Es una lástima los problemas que hay para conseguir una Switch, pero estás en lo cierto: la máquina no cuenta con ninguna medida de protección regional, por lo que podrás jugar a cualquier título publicado tanto fuera como dentro de nuestro país. El único problema real que puedes tener es con el tema de la garantía, pues, si la consola falla, Nintendo España no se hará cargo de ella y tendrás que abonar la reparación. Por lo demás, espero que disfrutes mucho de tu Switch. »

LA GARANTÍA DE NINTENDO SWITCH ESTÁ SUJETA AL PAÍS EN QUE HA SIDO ADQUIRIDA, POR LO QUE, SI LA IMPORTÁIS, TENDRÉIS PROBLEMAS

Fracasos que no fueron tales

Ramón Márquez Barado

Te escribo indignado por un reciente reportaje que habéis publicado sobre Sega Master System. En él, hacéis mención a que la consola fue un fracaso en dos de los tres territorios donde fue lanzada y a que no contó con el apoyo de third parties. Debo decir que, aunque, efectivamente, si la comparamos con la NES ciertamente puede parecer que la SMS fue un fracaso, la realidad es que, tanto en nuestro país como en gran parte de Europa, la consola tuvo unas ventas excelentes. Además, en sitios como Brasil, SMS dominó por completo el mercado, gracias a los desarrollos locales, que hicieron que el sistema durase varios años después de su desaparición en otros mercados. Aunque el artículo está bien redactado y refleja estas circunstancias, creo que tanto su título de inicio como las insinuaciones sobre su posible fracaso no hacen justicia al pasado de esta consola.

YEN

Después de leerlo detenidamente, creo que se ha malinterpretado al redactor, que, de hecho, me consta que adora la consola. No está bien juzgar un libro por su tapa y, en esta ocasión, lo estáis haciendo por un simple titular. Tú mismo reconoces que está bien redactado y el problema radica en el titular, que no es el más adecuado. Tomamos nota para la próxima vez.

VUESTRA OPINIÓN



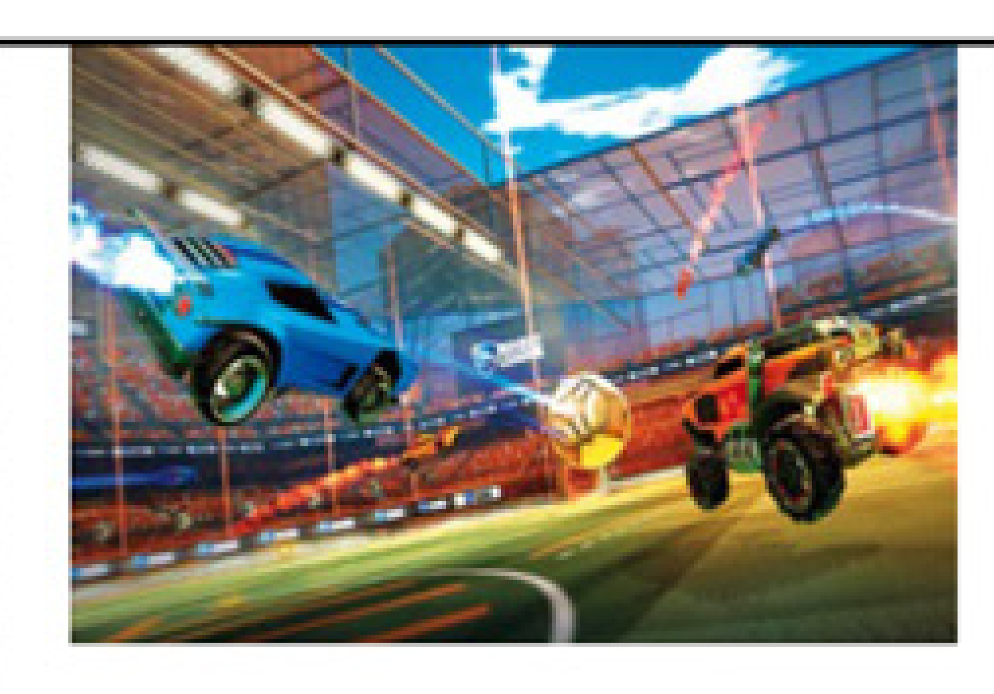
Un futuro en las nubes digitales

Juan Carlos Sarmiento
Hola, Yen, vengo a darte mi opinión sobre el futuro de las consolas y su próxima evolución, que creo que será el juego en la Nube. Hace poco tiempo, he podido probar en casa de un amigo el servicio PS Now y Xbox Game Pass, y debo reconocer que la experiencia ha superado mis expectativas en ambos casos. Cualquiera de los juegos que he podido probar funciona de manera fluida y perfectamente, sin retardo apreciable y sin ningún recorte gráfico. Además, se puede grabar el progreso y los logros se conservan. Todo esto me lleva a pensar en cuánto tiempo les queda a las plataformas físicas que disfrutamos hoy en día, ya que, al menos bajo mi punto de vista, este nuevo sistema sólo aporta ventajas, como son la inmediatez de uso y el hecho de que no tenga que tener la habitación llena de cables o de juegos. Por todo esto, creo firmemente que el futuro está en la Nube.

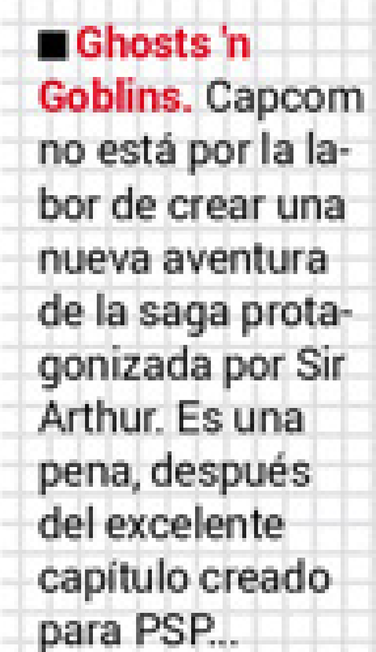
YEN
Pues, sinceramente, yo no espero que el futuro sea como lo pintas. Como he manifestado en varias ocasiones, soy defensor a ultranza del formato físico, y espero que su uso continúe vigente durante muchos años. Donde tú ves ventajas, yo veo inconvenientes. ¿Y si sufres problemas en tu conexión? ¿Y si quieres prestarle un juego a un amigo? ¿Y si eliminan un juego que te gusta del servicio? ¿Y el factor coleccionista? Son algunos de los problemas que quizás te hagan replantearte tu postura.

» **Ahora mismo, tengo la funda azul de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* para Switch, pese a no tener la consola todavía. Mi duda es si la maleta para Switch de 35 € tiene compartimentos clasificados o es todo junto. Estoy un poco confuso...**
No especificas exactamente el modelo de maleta al que te refieres, ya que muchos fabricantes tienen el suyo propio. Uno de los que más me gustan es el maletín con la licencia oficial de Nintendo y que distribuye Ardistel, llamado Pack de acesorios Maletín Deluxe. En este caso, es un maletín rígido con compartimentos separados para cada componente (consola, dock, Joy-Con, cargador, cables...), de modo que todos sus elementos van juntos, pero no "revueltos", para evitar que se den golpes entre sí. Si te gusta, cómprala y no te preocupes: la consola viajará muy protegida.

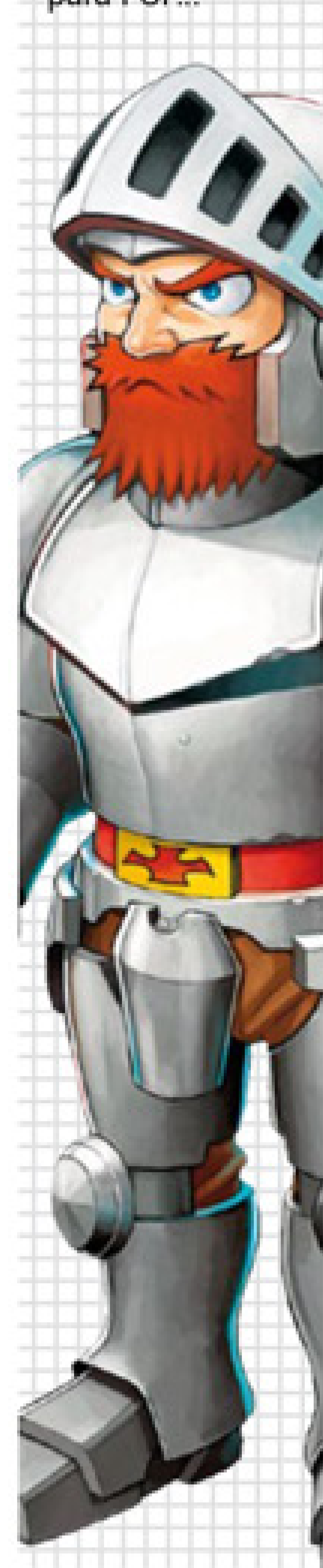
¿Tienes idea de cuando podría salir PS5? Me gustaría comprarme el año que viene la PS4, pero, si está prevista la nueva, mejor esperaría.
Aún es pronto para saber una fecha aproximada para el lanzamiento de PlayStation 5 y, por el momento, sólo existen rumores que hacen referencia a ella. Yo calculo que aún faltan tres o cuatro años para su lanzamiento, pero es una apreciación personal: podría estar equivocado y que se adelante o se atrase. Mi consejo es que te hagas con una PS4, si puedes, el año que viene y disfrutes de todo su catálogo hasta la llegada de la próxima consola.



Rocket League. Este juego, que mezcla coches y fútbol, ha visitado casi todas las plataformas actuales con mucho éxito. Próximamente, llegará a Switch.



Ghosts 'n Goblins. Capcom no está por la labor de crear una nueva aventura de la saga protagonizada por Sir Arthur. Es una pena, después del excelente capítulo creado para PSP...



¿Has descubierto algo sobre *Pokémon Ultrasol* y *Ultraluna* en el E3? Es que soy un fan acérrimo de *Pokémon* y no quiero perderme nada.
Pues, salvo la nueva evolución de Lycanroc (Crepúsculo), poca información nueva hay. Eso sí, si estás interesado en comprar los dos juegos, hazte con la edición Dual, que incluirá una copia física de ambos, además de dos códigos de descarga con 50 pociones para cada título. Apunta su fecha de lanzamiento para ir corriendo a por ellos el día de salida (o resérvalo), que será el 17 de noviembre de este año.

Sobre el Season Pass de *Zelda*, ¿lo recomiendas? ¿Me lo compro?
Yo sí lo recomendaría. Es más: yo lo tengo. Por si quieres más detalles, el Season Pass de *Zelda* está compuesto por dos paquetes. El primero ya está disponible para descargar e incluye tres grupos de desafíos (de dificultad creciente) para mejorar la Espada Maestra, así como un modo Experto que aumenta la dureza de los enemigos, lo que complica mucho más el juego, sin olvidar nuevos contenidos, como trajes, cofres y otros ítems. El segundo, que es el más interesante y que se pondrá a la venta de cara a Navidades, estará compuesto de una nueva historia original, una nueva mazmorra y varios retos. Como ves, es más que recomendable hacerte con él.

La última pregunta trata sobre *Rocket League* para Switch. ¿Es un buen juego? ¿Me lo recomendarías? Gracias por tus respuestas.
Rocket League es un gran juego, y no sólo te lo recomendaría, sino que te digo que es de compra obligada. Una vez que lo pruebes, te garantizo que esa mezcla de fútbol o baloncesto y coches hará que no sueltes el mando en mucho tiempo. Espero que sigas mi recomendación.

Jordi Carbonell Martínez

ROCKET LEAGUE ES UNO DE LOS TÍTULOS MÁS JUGADOS EN CUALQUIER PLATAFORMA: SEGURO QUE TAMBIÉN SERÁ UN ÉXITO EN SWITCH

Un lector con retro preguntas variadas

Hola, Yen, soy un lector con bastantes años (39) y que compra la revista asiduamente desde el principio. Me gustaría lanzarte algunas preguntas, a ver si tú, que llevas tantos años en este mundillo, puedes dar respuestas a mis dudas:

■ **He leído mucho sobre una consola que se llama GPD WIN y estoy muy interesado. ¿Qué me puedes contar sobre ella?**

Saludos, ilustre lector. Como dices, llevo muchos años en este mundillo, y espero que sean muchos más... Espero que estas respuestas sirvan como agradecimiento por tu fidelidad a la revista mes a mes, así que vamos con ellas. GPD WIN es una consola portátil del fabricante chino GamePAD Digital (abreviatura de GPD) que usa como sistema operativo Windows 10 y que es, básicamente, un PC portátil de tamaño reducido. Gracias a su potencia, es ideal para juegos poco exigentes y emuladores. Cuenta con una pantalla de 5'5 pulgadas IPS multitáctil y una resolución máxima de 1280x720. Su aspecto y su tamaño son muy similares a los de una Nintendo 3DS XL, pero un poco más gruesa. La verdad es que he tenido la suerte de probarla y me ha dejado buenas sensaciones, así que, si estás interesado en títulos retro, creo que es una buena opción, aunque un poco cara, pues su precio es de unos 320 €, aproximadamente...

■■ **Si hay un juego que marcó mi juventud, es *Ghouls'n Ghosts*. ¿Sabes si están desarrollando alguna nueva entrega de la saga?**

No hay noticias, por el momento, de que Capcom esté decidida a traernos una nueva entrega de las aventuras de Sir Arthur (más allá de su presencia en *Marvel vs Capcom Infinite*). No obstante, permíteme que te aconseje un título que es un homenaje a esta saga: *Maldita Castilla EX*, un juego indie creado en España por Locomalito y su equipo, y que está basado en leyendas de nuestro país con una jugabilidad calcada a la de este clásico. Está disponible para PC, PS4, Xbox One y 3DS en formato digital. Hazte con él, porque estoy seguro de que quedarás gratamente sorprendido.

■■■ **¿Hay alguna recopilación de recreativas antiguas para PS4 del estilo de *Taito Legends*? En caso negativo, ¿sabes si, actualmente, hay alguno en desarrollo para esta consola?**



■ **GPD WIN.** Es una consola portátil con una arquitectura basada en PC y sistema operativo Windows 10 donde se puede disfrutar de juegos poco exigentes.

Más malas noticias para ti. Por el momento, no hay planificada ninguna recopilación de este tipo para PS4 y, hoy por hoy, los pocos recopilatorios disponibles son de pinballs (*Gotlieb*), *Metal Slug Anthology*... y poco más. Aparte, están los *Arcade Archives*, una selección de juegos clásicos en formato digital y disponibles en PSN (de venta por separado), que está compuesta por títulos tan relevantes como *Double Dragon*, *Galaga* y *Contra*, entre otros, y la serie *ACA Neo Geo*. Espero que te sirva para quitarte un poco el "mono" de clásicos, aunque no sea lo que andas buscando.

■■■■ **¿Hay fecha de lanzamiento para *Days Gone*? Cada vez que lo enseñan tiene mejor pinta.**

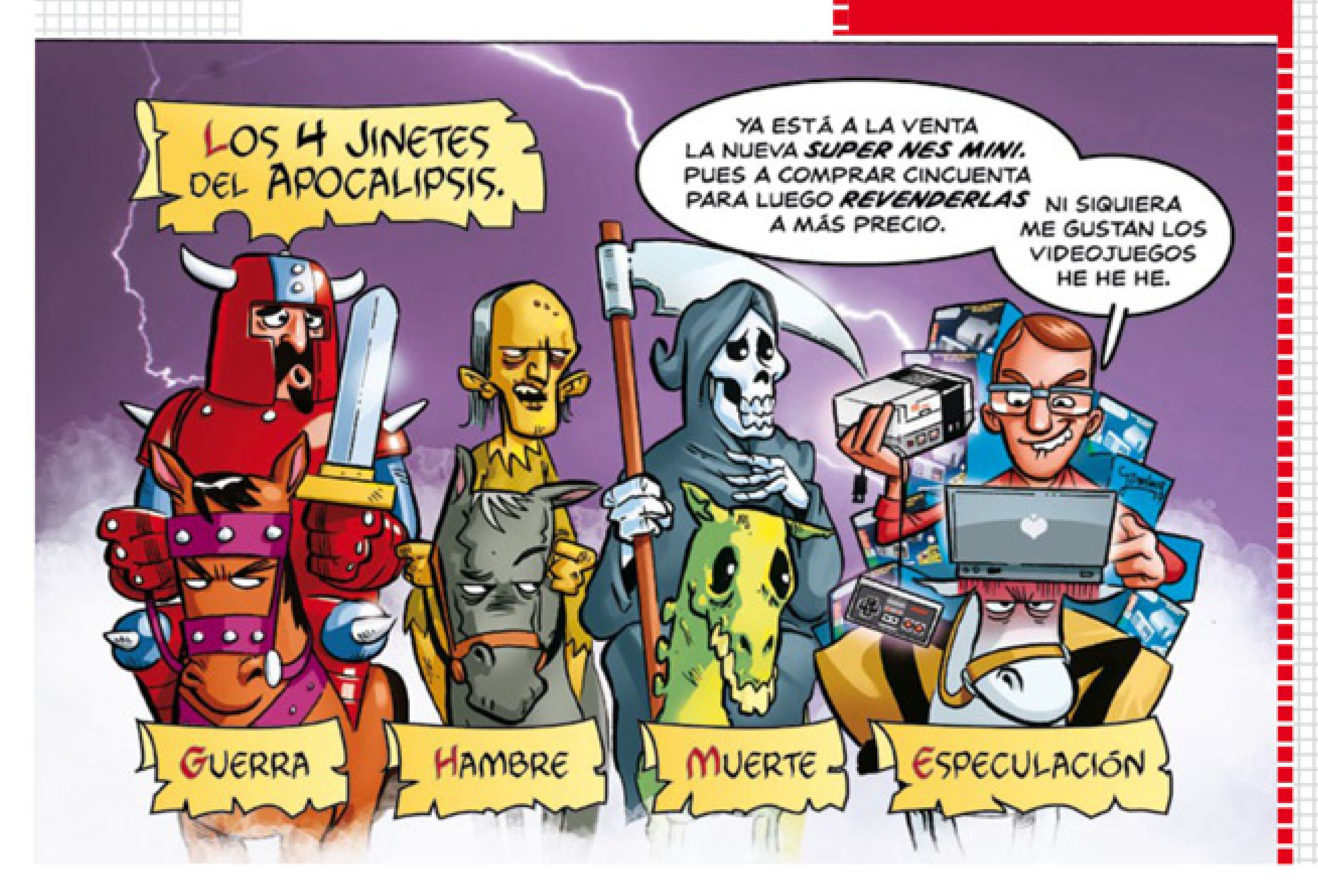
Todavía no hay fecha para el juego de zombis de Bend Studios para PS4. Como bien dices, cada vez luce mejor y, aunque yo también estoy deseando que salga, mucho me temo (soy muy pesimista, sí) que, al menos hasta la segunda mitad de 2018, no vamos a poder jugarlo. Espero equivocarme. »

VUESTRA OPINIÓN

¿Especulación? Bien, gracias...

Miguel A. Romero Peral ■■■
Dicen que la única y verdadera patria del hombre es la infancia. Y la infancia de muchos jugones en la época de los 16 bits tenía un sueño dorado: el Cerebro de la Bestia. A partir del próximo 29 de septiembre, será más "fácil" rememorar otra vez esta época, y entrecomillo lo de fácil, porque eso de que esté de moda lo retro trae consigo una lacra, EL ESPECULADOR, que hace que conseguir una sea, una vez más, casi imposible. Es gentuza que hace reservas para, poco tiempo después, especular y sangrar con precios de venta prohibitivos. Estos indeseables juegan y especulan con nuestra nostalgia y con nuestro amor por los videojuegos, en definitiva. Suerte que páginas como Ebay o tiendas como Game están poniendo remedio a esta especulación feroz que sufrimos, y espero que muchas otras se hayan sumado a esta medida cuando leáis estas líneas.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■
Totalmente de acuerdo contigo y poco más que añadir a tus apreciaciones. Sólo debo disculparme por haber cortado tu opinión, pues era demasiado extensa. Espero que puedas conseguir la consola...





» ■■■■■ **Para terminar, he estado viendo en Netflix la serie de *Castlevania*, pero me he quedado con ganas de más. ¿Sabes si va a continuar? Es que lo dejan en lo mejor... Muchas gracias por tus respuestas, Yen.**
Pues sí. Gracias al éxito de los cuatro primeros capítulos, la historia basada en *Castlevania 3: Dracula's Curse* ya tiene en desarrollo una segunda temporada, que será más extensa (ocho capítulos). Por el momento, no hay fecha de estreno, así que tendremos que tener un poco de paciencia.

Mario Blas Espejo

■ **Castlevania.** Ha sido un éxito para Netflix, que ya se ha puesto en marcha para crear una segunda temporada que continúe la historia basada en *Castlevania 3* de NES.

Preguntas y dudas virtuales en PC

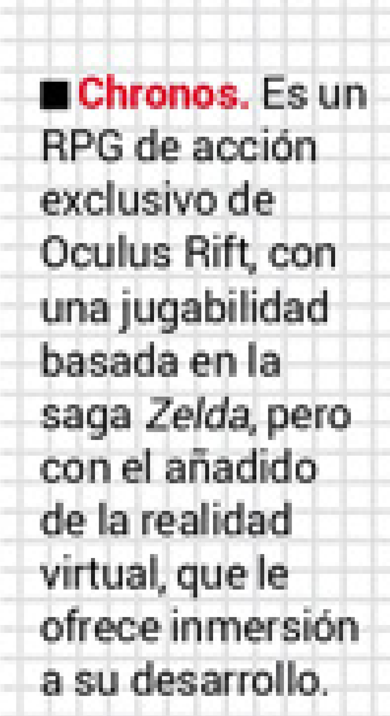
Saludos, gran Yen. Llevo mucho tiempo leyéndote y, últimamente, he detectado, por algunas de tus respuestas, que compartes conmigo el interés por la realidad virtual. Precisamente, sobre este tema son mis dudas. A ver si, con tus recursos y tu sabiduría, puedes responderme, siempre que tengas un sitio para mí. Antes de empezar, te agradezco tu tiempo.

■ ¿Por cuál te decantarías: Oculus Rift o HTC Vive?
Hola. Pues sí, has detectado bien mi interés por la realidad virtual. La verdad es que es un tema que me apasiona, así que voy a intentar ayudarte con tus dudas virtuales. Los dos dispositivos tienen sus pros y sus contras. Por un lado, Oculus Rift tiene su mejor baza en el precio actual (599 €), en un pack que incluye todo lo necesario para usarlo, además de Oculus Touch, unos controladores pensados exclusivamente para la realidad virtual y que, antes, se vendían por separado. Por contra, HTC Vive es un producto más caro (899 €), pero cuenta con un sistema de seguimiento superior al de Rift, basado en dos sensores llamados Lighthouse, que detectan perfectamente nuestros movimientos en una habitación. Esto no quiere decir que los Constellation (los sensores de Oculus) sean malos, pero lo cierto es que van un paso por detrás de los de HTC. En cualquier caso, elijas el dispositivo que elijas, te aseguro que no quedarás decepcionado.

■■ **¿Es cierto que hay juegos que sólo se pueden jugar en determinados dispositivos virtuales?**
Sí, es cierto. Oculus cree firmemente en el uso de las exclusivas y, en base a esto, financia a varias empresas para que sus desarrollos sólo funcionen en Oculus Rift. Así, hay títulos como *Lucky's Tale* o *Edge of Nowhere* que sólo funcionan en su dispositivo. Por contra, Valve apuesta por desarrollos multidispositivo para que la realidad virtual se expanda más deprisa, por lo que todos los títulos desarrollados para HTC Vive funcionan en otros dispositivos de RV sin ningún problema. Hay un software llamado REVIVE que permite usar los exclusivos de Oculus en VIVE, pero no es algo oficial y no funciona bien en todos los juegos.

■■■ **Para terminar, dime tres juegos de RV que te hayan sorprendido y que, a tu juicio, justifiquen la compra de un dispositvo de RV. De nuevo, gracias por tus respuestas, Yen.**
Mi top 3 de realidad virtual lo encabeza *John Wick Chronicles*, un shooter en el que tenemos que movernos y usar coberturas creado por Starbreeze, unos desarrolladores que apuestan fuerte por la RV, y que está basado en una película de Keanu Reaves. Mi segunda elección sería *Chronos*, un RPG de acción de Gunfire Games que apuesta por una jugabilidad en la línea de *Zelda* y en el que tenemos que explorar y resolver los secretos de un laberinto. Para terminar, *Batman Arkham VR* es una experiencia corta pero intensa, que todo el que tenga un dispositivo de realidad virtual (o pretenda adquirirlo) debería probar.

Nacho Arévalo García



■ **Chronos.** Es un RPG de acción exclusivo de Oculus Rift, con una jugabilidad basada en la saga *Zelda*, pero con el añadido de la realidad virtual, que le ofrece inmersión a su desarrollo.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, Yen, una pregunta: ¿A vosotros las consolas os las regalan por puntuar los juegos? Porque, si es así, ¿qué carrera he de estudiar para entrar en Hobby Consolas?**
Yen: Nosotros somos los dueños de Nintendo, Sony y Microsoft, y de las fábricas de las que salen todas las consolas del mundo mundial. Eso explica que tengamos todas, vayamos en Rolls-Royce a las presentaciones y encendamos puros con billetes de 500 euros. Y siempre viajamos en primera... En realidad, aquí tienes la foto del último redactor que esperaba una consola "gratis". Ahora, adorna la entrada de la oficina.



■ **Yen, soy el del mes pasado que os quería invitar a comer. Cuando decía invitar a comer a la redacción, me refería a los más representativos y a un burger, que soy estudiante y no me da para tanto...**
Yen: O podemos hacer otra cosa, para no dejar a nadie de la redacción fuera. Dado que tu presupuesto es limitado, podemos pedir un menú grande para compartir entre todos. Así, tocamos a una patatuela frita, un mordisquito de hamburguesa, un trago de refresco (mejor si es "light", para no perder la estilizada silueta) y una mononucleosis a repartir entre todos. Eso sí, si pedimos el menú infantil por ahorrar unos euritos más, el muñeco me lo llevo yo...

■ **Hola, Javi, ¿cuándo piensas dejarte de chorradas y desvelar que tú eres Yen? Vamos, tú puedes...**
Yen: Venga, va. Este mes, sí. Vamos a confirmar nuestras identidades secretas. ¿Preparados? Javier Abad es, en realidad, Luke Cage, y Yen es Puño de Hierro. Era eso lo que queríais oír, ¿no? Del resto de los "Defenders", mejor ni hablamos...

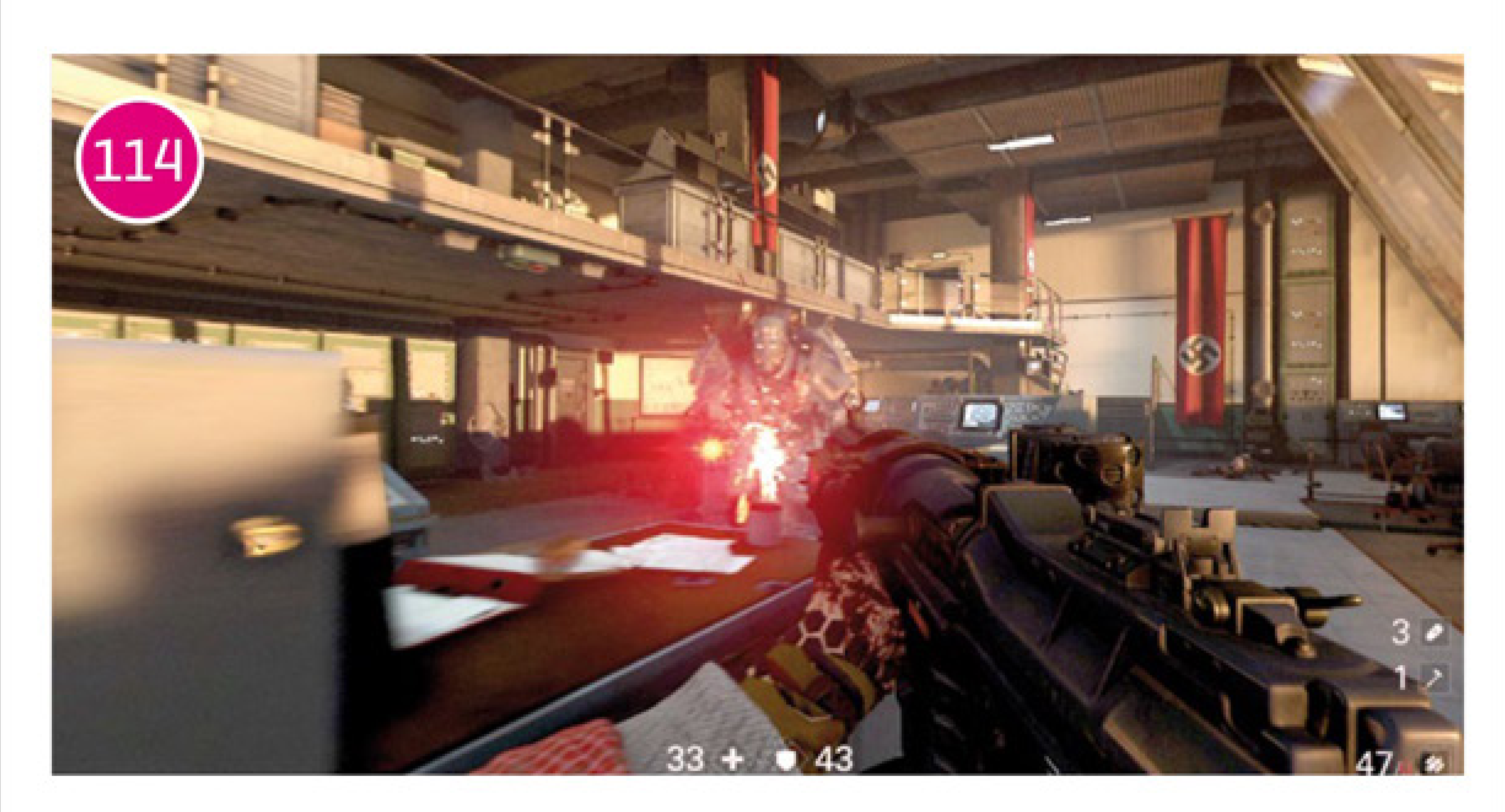
Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

110

GRAN TURISMO SPORT

La mítica saga de conducción vira hacia los eSports, con el favor de la FIA, apostando por un planteamiento diferente

114



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Blazkowicz volverá a enfrentarse a los nazis, esta vez en unos Estados Unidos invadidos, pero con la idiosincrasia de los 60

AVANCES



Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 18 DE OCTUBRE ■ POLYPHONY DIGITAL (SONY) ■ VELOCIDAD

Gran Turismo Sport

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

EL SIMULADOR DE CONDUCCIÓN REAL CAMBIA DE CAMPEONATO

Una de las sagas más longevas y vendidas de la historia de PlayStation se adentrará en territorio desconocido este otoño. Tras veinte años, *Gran Turismo* necesitaba pasar por boxes y se ha optado por un cambio radical de estrategia.

Gran Turismo Sport, que supondrá el debut de la serie en PS4, se desmarcará por completo de las anteriores entregas. Por un lado, a diferencia de lo que hizo en PS3, Polyphony Digital ha optado por no reciclar nada y rehacerlo todo desde cero, especialmente los coches y los circuitos. Se ha preferido calidad frente a cantidad, con 150 coches y diecisiete localizaciones, por los 1.200 y 40 de *GT6*. Eso tiene su riesgo, si se mira a los que serán sus competidores directos en la recta final de 2017, *Forza Motorsport 7* (700 coches y 30 entornos) y Project CARS 2 (180 y 60), pero esperemos que haya sucesivas ampliaciones.

Por otro lado, *GT Sport* estará enfocado al multijugador online, con un fuerte peso de los eSports. Habrá contenidos offline para un solo jugador, pero no tan vastos como en anteriores entregas. Así, la campaña contendrá lecciones de autoescuela, desafíos de misión o experiencias de circuito, a lo que se añadirá el modo Arcade, con carreras sueltas, pantalla partida para dos jugadores, contrarrelojes o un modo compatible con PS VR. Sin embargo, el cogollo del juego estará en sus modos en línea.

La Fórmula 1 del videojuego

Lo dicho hasta ahora puede parecer desalentador, pero resulta que Sony ha llegado a un acuerdo con la Federación Internacional de Automovilismo para que el juego sea una de las muchas disciplinas que hay bajo su paraguas. Tanto es así que sus campeones reci-



birán sus trofeos en la misma gala que los ganadores de la Fórmula 1 o el WRC. Además, se va a colaborar con diversos clubes y empresas automovilísticas para potenciar carnets por países. En cierto modo, ha sido llevar un paso más allá la fórmula de la GT Academy, para que cualquiera pueda competir en un nuevo deporte virtual desde casa. Así, habrá dos grandes campeonatos: la Copa de Naciones, donde competiremos por nuestro país, y la Copa de Fabricantes, donde podremos ponernos de parte de la marca que queramos.

No temáis si no sois unos ases del volante, porque habrá un sistema de progresión en seis niveles y con un sistema de búsqueda de partidas avanzado para que siempre compitamos contra gente de nuestro nivel. Eso sí, la esencia más pura del juego se dejará ver en las carreras entre los mejores del mundo, que se retransmitirán en directo los fines de semana, en plan televisivo, con repeticiones y comentarios. En PC, ha habido siempre muchas competiciones de simracing, con títulos como *iRacing* o *rFactor*, pero esta propuesta consolera juega en otra liga. Si sale bien, puede marcar un hito. Además, habrá un fuerte tono social, pues podremos consultar la actividad y las estadísticas de los amigos o compartir capturas, repeticiones y diseños.

Retocando la puesta a punto

Dado lo delicado de la propuesta, *GT Sport* estuvo tres meses en fase beta. Hace unas semanas, visitamos las oficinas de Polyphony Digital en Tokio y comprobamos que se han aplicado importantes mejoras, sobre todo en el force feedback al jugar con volante. Las físicas siguen siendo parecidas a las de antaño, por lo que no son tan realistas como las de *Project CARS* o *Assetto Corsa*, pero lo cierto es que el control es realmente satisfactorio. Veremos si las »

SONY HA ALCANZADO UN ACUERDO CON LA FIA PARA QUE GT SPORT SEA UNA DE SUS MUCHAS DISCIPLINAS, ABIERTA A CUALQUIERA

Entre los entornos ficticios, habrá circuitos al uso, óvalos de alta velocidad, un recorrido urbano por una autovía de Tokio y pistas de rallycross. Éste es Kyoto Driving Park.

LOS COCHES DE GT SPORT SERVIRÁN PARA LOS PRÓXIMOS DIEZ AÑOS DE LA SAGA



En las pruebas de rallycross, competiremos contra un solo rival y será fundamental hacer "bailar" el coche en una y otra dirección.



Se podrá correr a diferentes horas, pero sólo algunos circuitos ofrecerán condiciones nocturnas, como éste ambientado en Tokio.

» colisiones, los daños y la IA sufren un pequeño empujón de cara a octubre. Aunque habrá un medidor de deportividad, tenemos ciertas dudas con las sanciones a las maniobras ilegales.

Kazunori Yamauchi nos contó que *GT Sport* está planteado como un reseteo total, de modo que sus modelos servirán para los próximos diez años de la saga, para los potenciales "*GT7*, *GT8* o, incluso, *GT9*". Además de coches reales, volverán los prototipos del proyecto GT Vision y Polyphony ha realizado algunas adaptaciones a la categoría GT3 que no existen en la realidad, como las del Jaguar F-Type y el Mazda Atenza. Como novedad, habrá un editor para pintar los coches y añadirles infinidad de pegatinas de patrocinadores. Para evitar problemas de copyright, no habrá libertad para introducir diseños propios.

En cuanto al modelado de los circuitos, llama la atención el perfeccionismo de Polyphony. Los trazados reales que habrá se han escaneado con láser y se han recreado detalles tan minuciosos como los tornillos de la noria de Suzuka o el movimiento de la vegetación, pese a que no vayan a apreciarse en pantalla...

Desde que se anunciara, el juego ha mejorado enormemente, de modo que correrá a 60 fps y, en el caso de PS4 Pro, a 4K. La recreación de los coches será magnífica, y el modo Foto dará mucho de sí, pues podremos pausar la acción y sacar instantáneas libremente. Más vistoso aún será Paisajes, un submodo donde podremos integrar coches virtuales en 1.000 fotografías reales de ciudades, monumentos y entornos de todo el mundo.

Sony se la ha jugado con *GT Sport* de cara al público tradicional, pero la alianza con la FIA puede ser un nuevo hito no sólo para los videojuegos, sino también para los deportes de motor.

PRIMERA IMPRESIÓN

Para jugar offline, se queda corto de contenido, pero su ambiciosa apuesta por el online, en tándem con la FIA, puede marcar un antes y un después.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Bigbossmen

"La subida de PS Plus tiene algo que ver con este juego, ¿no? Desde GT3 que no juego a un Gran Turismo: a éste le tengo muchas ganas... y resulta que es prácticamente online."

WEB coco360

"Me da que este GT no venderá mucho. La saga ya no es lo que fue y ahora, encima, casi todo orientado al online, teniendo también ahí Forza o Project CARS 2, superiores."

WEB katron69

"Sin duda, vuelve Gran Turismo. Tengo ganas de probar ese modo de realidad virtual, ya que DriveClub me dejó con el gusanillo de tener una buena experiencia."

UN ESTUDIO QUE HUELE A DELICIOSA GASOLINA

Las oficinas de Polyphony Digital son un museo del motor. De la mano de Kazunori Yamauchi, pudimos ver algunas de sus reliquias y conocer detalles del desarrollo de *GT Sport*.



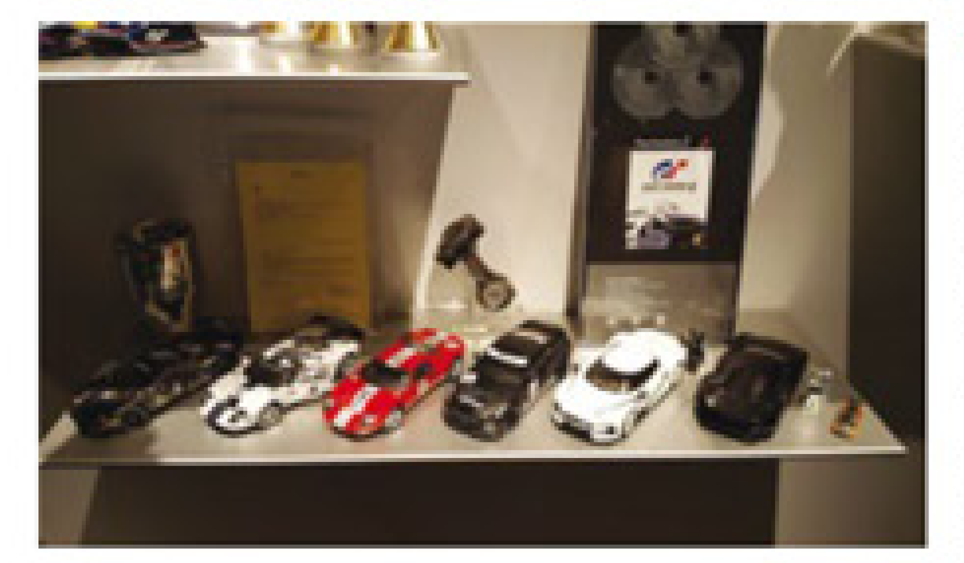
Bocetos para empapelar
Kazunori Yamauchi nos guió a través de los pasillos del estudio, cuyas paredes están empapeladas con cientos de diseños de coches, como los que se usaron para el Red Bull X1.



Cascos de Ayrton Senna
Estos cascos del mítico piloto brasileño, de su época en McLaren-Honda, son la joya de la corona. Presiden el área donde trabajan los diseñadores gráficos y son una fuente de inspiración.



Trofeos de toda una vida
La saga ha cosechado infinidad de galardones por su calidad y por sus ventas, y en el estudio se pueden observar algunos, como un BAFTA o una bota, fruto de una colaboración con Nike.



Coches en miniatura
Polyphony Digital graba en directo los coches y, luego, los replica (hacer cada uno lleva seis meses), pero el estudio también está lleno de miniaturas y maquetas que facilitan el trabajo.



Un potosí en periféricos
En el estudio, hay más de una veintena de volantes de PS4. Sólo los seis Thrustmaster T-GT (el volante oficial de GT Sport) de repuesto que veis en esta mesa cuestan 4.800 €.



Las carreras admitirán hasta veinticuatro coches, incluso en el sinuoso Nurburgring Nordschleife.



LAS CLAVES

1 ONLINE. Habrá campaña para un jugador y modo Arcade, pero el núcleo será el multijugador, que nos emparejará con gente de nuestro nivel.

2 GARAJE. Constará de 150 coches, divididos en seis categorías: coches de calle, GT4, GT3, LMP1, rally y extremos. No habrá karts ni monoplazas.

3 CIRCUITOS. Las localizaciones serán diecisiete, e incluirán trazados reales, ficticios y de rally. Se ha perdido el ciclo día-noche dinámico.







■ 27 DE OCTUBRE ■ BETHESDA ■ SHOOTER

Wolfenstein II The New Colossus



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



UN NUEVO COLOSO... ¡PERO DE LA ACCIÓN!

Tras la buena acogida de *The New Order* y su expansión *The Old Blood*, nadie puede negar que MachineGames hizo un trabajo soberbio para resucitar la legendaria saga *Wolfenstein*.

Y, en apenas dos meses, vamos a poder degustar la continuación de ese trabajo, que, sin ataduras intergeneracionales, aparecerá sólo en PS4, Xbox One y PC, aprovechando al máximo la tecnología iD Tech 6 (la misma que se utilizó en el último *DOOM*) para ofrecer un espectáculo a un nuevo nivel. Su punto de partida seguirá la estela de los dos últimos juegos; es decir, la ficción partirá de la victoria alemana en la II Guerra Mundial, pero, en esta ocasión, la acción se trasladará a unos EE.UU. bajo el yugo nazi, que se impone en todas las facetas de la vida, incluso en la televisiva. Uno de los grandes aciertos será justo ese contraste en torno a la imaginería americana de los años 60 que tenemos todos en la cabeza, pero modificada tras la invasión alemana. Por no faltar, no faltarán ni los miembros del Ku Klux Klan.

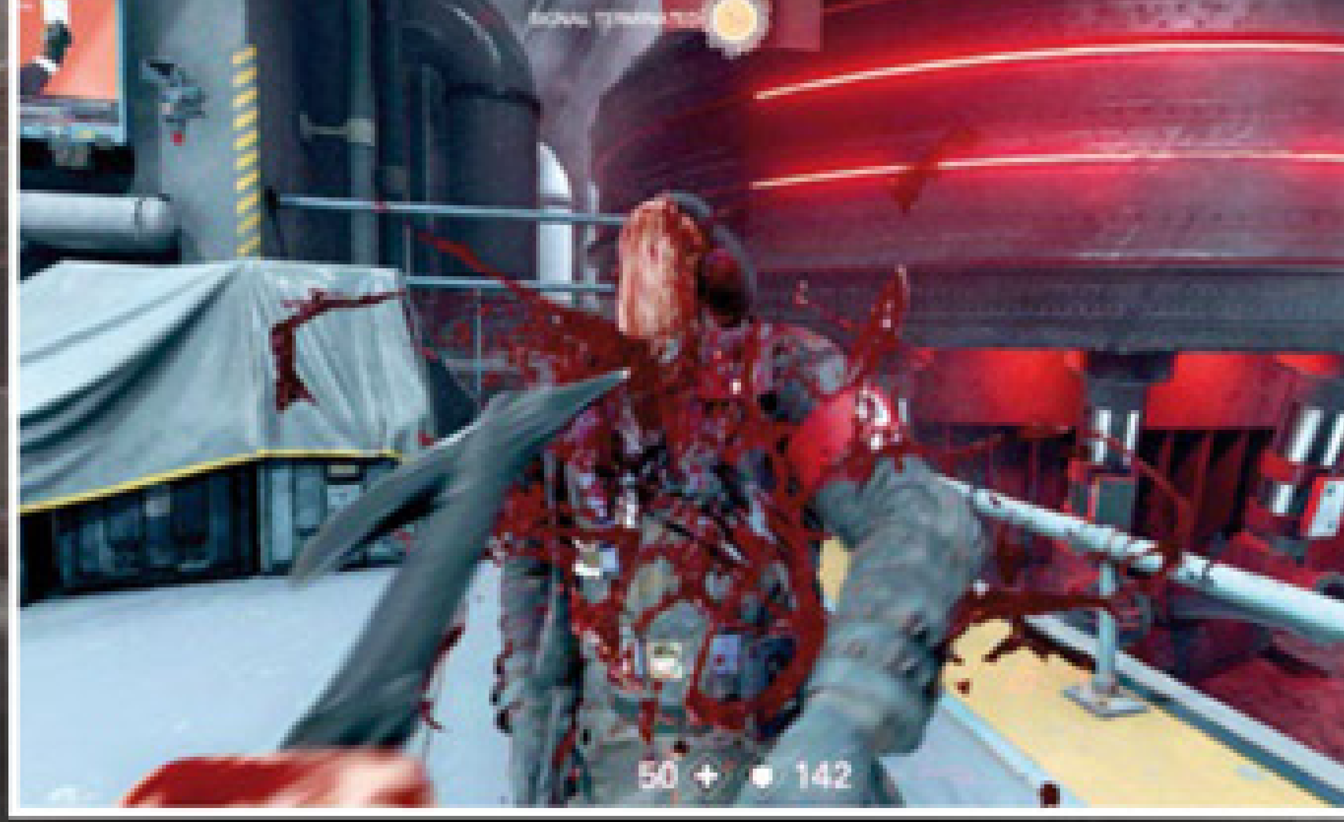
Terror Billy

El protagonista, como no podía ser de otra manera, será J.C. Blazkowicz, alias Terror Billy, el icónico personaje de la serie. En esta ocasión, la aventura comenzará con el héroe malherido, en una base de la resistencia asediada por los alemanes. El enfoque de la acción, ya desde el principio, será toda una declaración de intenciones: tendremos que superar el primer nivel en una silla de ruedas, disparando a todo lo que se nos acerque, pero evitando escaleras, buscando ascensores... El segundo nivel, con Blazkowicz ya recuperado, nos invitará a trabajar con la resistencia, saboteando una instalación militar del III Reich.

The New Colossus se erigirá sobre los fundamentos de *The New Order*, es decir, un humor incisivo, toneladas de sangre y detalles como la mejora del armamento. Sobre estos ingredientes, el juego introducirá nuevos elementos, como enemigos inéditos (algunos completamente mecánicos, o con destrezas como poder teletransportarse unos metros), jefes finales aún más grandes y letales, o un montón de coleccionables. Todo, al servicio de un intenso festival de disparos y explosiones, que recuperará mecánicas como desbloquear las mejoras del armamento cumpliendo objetivos como eliminar a cierto número de enemigos con sigilo. El desarrollo promete ser divertido a rabiar. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La actualización del motor gráfico dejará un espectáculo visual muy superior, mientras que la acción seguirá siendo igual de intensa y divertida.



■ La sangre y el humor seguirán siendo dos de los pilares básicos en esta secuela, que promete remitir a "Malditos Bastardos"...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB duncan
"Con los puntos fuertes del anterior, como el sistema de salud de la vieja escuela y mejorando el apartado técnico, puede salir algo grande."

WEB HipFire80
"El primero era una pasada, que resucitaba uno de los mejores FPS clásicos, y esta secuela parece que lo superará. RESERVADO."

WEB rolonoa
"Ya tengo reservada la edición coleccionista. Lo espero como agua de mayo, y mira que el día es uno de los gordos, ¿eh? Antes que Assassin's, prefiero éste."

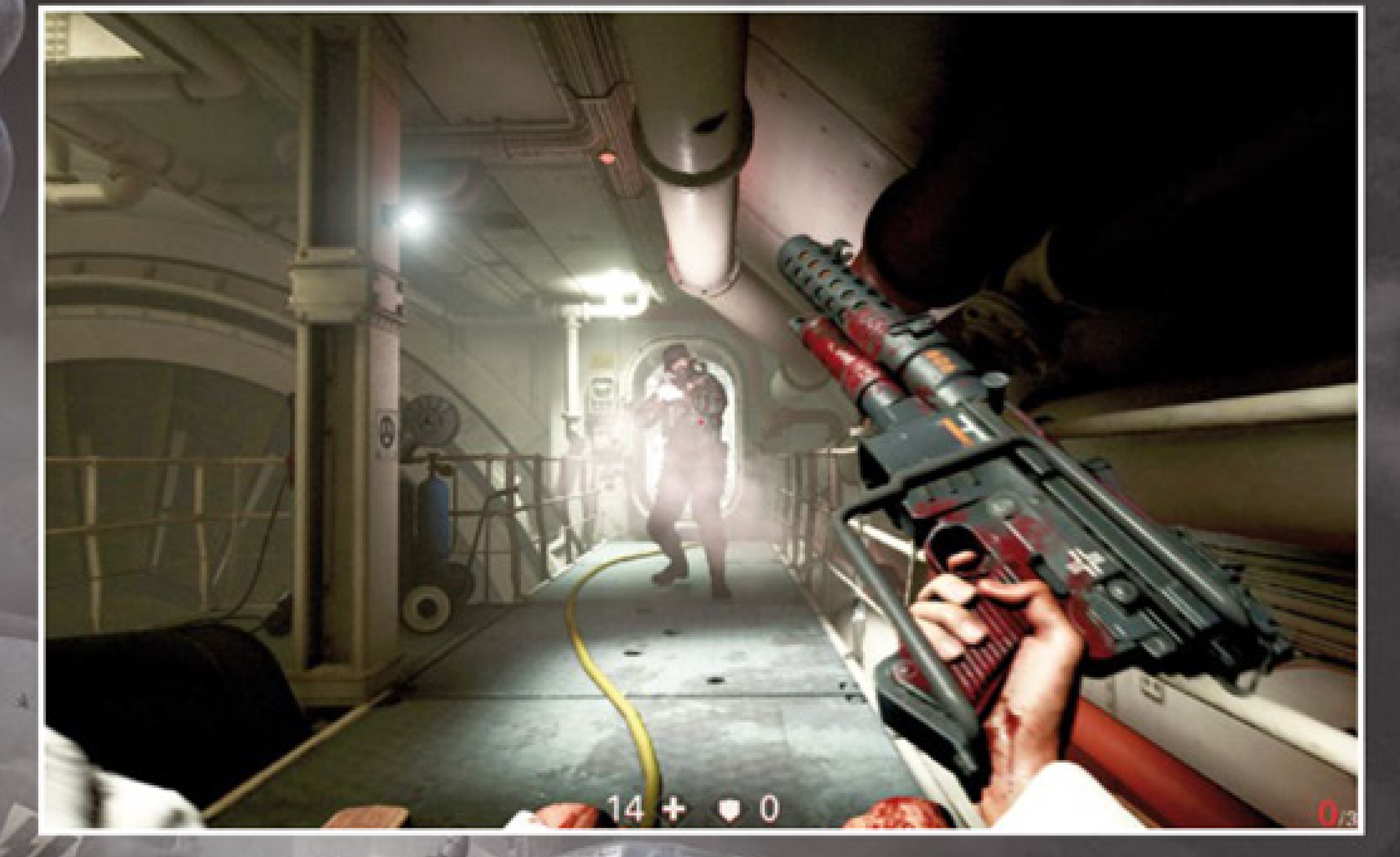


THE NEW COLOSSUS NOS LLEVARÁ AL CORAZÓN DE UNA AMÉRICA DOMINADA POR EL EJÉRCITO ALEMÁN

No faltarán ni nuevos ingenios nazis (desde alocados tipos de soldado a armamento) ni nuevos aliados que nos ayudarán.



El juego arrancará con J.C. malherido, en silla de ruedas, intentando huir de los soldados alemanes. Toda una declaración de intenciones...



La ambientación en los años 60, pero de una América invadida por los nazis, será uno de los atractivos de esta entrega.

LAS CLAVES

1 **AMBIENTACIÓN.** La ficción nos presentará una América invadida por los nazis, dejando una chocante ambientación que le dará mucha vidilla.

2 **MEJORAS.** La secuela se erigirá sobre los aciertos de *The New Order*, añadiendo nuevos enemigos, nuevas armas, más coleccionables...

3 **MEJORAS TÉCNICAS.** El cambio al motor gráfico de *DOOM* se notará en todo: escenarios, modelos, iluminación... Todo lucirá mucho mejor.

■ 22 DE SEPTIEMBRE ■ SLIGHTLY MAD STUDIOS (BANDAI NAMCO) ■ VELOCIDAD

Project CARS 2




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EN LA POLE POSITION DE LA SIMULACIÓN

Slightly Mad está a punto de devolver a la pista a *Project CARS* con una entrega mejorada que pondrá contra las cuerdas a los otros dos grandes simuladores del otoño, *GT Sport* y *Forza 7*.

Más allá del fanatismo de algunos fans de esas dos sagas por ser exclusivas de sus respectivas consolas, lo cierto es que, dentro del ámbito de los simuladores de coches realistas, *Project CARS* es el juego más completo de los últimos años. Dos años y medio después, la continuación ofrecerá más y mejor, ampliando el número de vehículos de serie de 65 a 180 y el de localizaciones de 32 a 60. Eso sí, ya se ha anunciado un feísimo pase de temporada por 30 eurazos del ala...

Habrá un total de veintinueve disciplinas, desde karting hasta prototipos, pasando por coches de calle, turismos, bólidos... La novedad más destacada es el rallycross, con sus enfrentamientos cuerpo a cuerpo en pistas de tierra, barro o nieve. También llama la atención la introducción de la IndyCar, con sus velocísimos óvalos. El modo Carrera, que tendrá una estructura y un sistema de contratos mejores que los de la primera entrega, nos permitirá competir donde queramos y buscar machadas como la triple corona que persigue Fernando Alonso.

Las condiciones lo son todo

El control de *Project CARS 2* será muy exigente, merced a unas físicas fieles. Veremos si se ha mejorado el control con mando, algo que se le criticó mucho a la anterior entrega. La dificultad de la IA será muy configurable (habrá más de treinta coches en pista), igual que las carreras, que podrán durar hasta veinticuatro horas.

Esta vez, no sólo habrá climatología y ciclo día-noche dinámicos en todos los circuitos. Slightly Mad ha querido ir aún más lejos con una tecnología llamada LiveTrack 3.0, que modificará la atmósfera de los circuitos según la estación en la que estemos, la hora, la altitud o el viento. Por ejemplo, se ha simulado la capacidad de absorción del asfalto si llueve, la acumulación de goma a lo largo del fin de semana o la incidencia del sol y la temperatura en el agarre. Si todo eso se deja notar realmente, unos cuantos estudios del género tendrán que ponerse las pilas...

El primer *Project CARS* ya se veía de fábula, y éste será aún mejor. Más allá de los coches, que tendrán multitud de cámaras jugables, habrá incluso detallitos como que, al correr en Fuji, la famosa montaña tenga más o menos nieve según la estación. La versión de PC volverá a ser la mejor, con 32 pilotos en el online (por dieciséis en consola) y compatibilidad con la realidad virtual de Oculus Rift. Además, se concederá una gran importancia a los eSports, mediante integración con Twitch o mejores opciones para organizar campeonatos. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Su oferta de contenido y la tecnología LiveTrack 3.0 lo convierten en el gran favorito para ser el simulador del año.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB **abisnagarces**

"Creo que donde Project CARS está a años luz de Forza y GT es en la sensación de competición. Las carreras del primero se sienten muy reales."

Tarek__R

"Cuantos más tráilers veo de Project CARS 2, más lo quiero: motor en su máxima expresión, con geniales circuitos, coches y competición."

WEB **FRANSNAKE.**

"Project CARS me pareció estupendo. Si el segundo cumple lo prometido, será uno uno de los mejores juegos de coches de este año."

■ El rallycross y la IndyCar harán su debut en la saga. Como Alonso, podremos acometer el reto de las 500 Millas de Indianapolis.





■ La tecnología LiveTrack 3.0 hará que las estaciones, el viento, la altura o los charcos condicionen el transcurso de las carreras.



SUS 60 LOCALIZACIONES CON CICLO DÍA-NOCHE Y CLIMA ESTÁN FUERA DEL ALCANCE DE OTRAS SAGAS

LAS CLAVES

1 **COCHES.** Habrá 180, de veintinueve disciplinas. Pertenecerán a 35 marcas reales, entre las que destacan Ferrari y Porsche, que hacen su debut en la saga.

2 **LOCALIZACIONES.** Habrá 60, todas con ciclo día-noche y climatología dinámica. Volverán todas las de la primera entrega y se les añadirán circuitos como Indianapolis, Daytona, Austin, Fuji, Long Beach, Red Bull Ring, Algarve...

3 **TODOTERRENO.** El juego está pensado para disfrutarlo tanto en solitario como online. El kilométrico modo Trayectoria estará mejor estructurado en esta ocasión, y se concederá una gran importancia a los eSports, con competiciones oficiales.

No sólo habrá coches y circuitos de hoy en día, sino también clásicos del mundo del motor. ¿Os hace un poco de adoquín?

SMARTPHONE

Nokia 5

Un terminal para los ahorradores y poco exigentes

COMPAÑÍA Nokia **PLATAFORMA** Android
PRECIO Desde 209 € **WEB** *www.nokia.es*



Con los segmentos más caros y punteros repartidos entre Samsung, iPhone y algún fabricante chino, cada vez más empresas se lanzan a competir en la gama media, donde sigue habiendo un importante mercado y los precios tienden a ir siempre a la baja. Ése es el caso de este modelo de la resucitada Nokia, que, por poco más de 200 euros, ofrece un buen terminal, siempre y cuando tus exigencias no sean muy elevadas.

Sus 2 GB de RAM, su procesador Snapdragon 430 de ocho núcleos y sus 16 GB de almacenamiento ya adelantan que estamos ante un terminal medio, medio bajo (muchos apuestan ya por 3 GB de RAM y 32 GB de almacenamiento). Aparte, uno de sus principales atractivos es ofrecer un Android "puro", sin ninguna capa de personalización como hacen otros fabricantes. Esto quizá no sea un gran reclamo para el gran público, pero sí para los que ya han salido escaldados con otros terminales repletos de apps innecesarias que, sin conocimientos, son difíciles de eliminar. Si hablamos de rendimiento, el teléfono puede con aplicaciones exigentes, como, por ejemplo, juegos como *Asphalt 8*, que mueve sin problemas. Eso sí: si eres de los que están todo el día con el teléfono en la mano, la batería, como el almacenamiento, es bastante justita. Algo parecido ocurre con la cámara (13 Mpx la trasera y 8 la frontal), que deja buenas instantáneas con buenas condiciones de luz, pero que resulta lenta. Añade que la resolución de la pantalla es HD (cuando Full HD empieza a ser ya el estándar) y queda eso, un terminal medio. ■

VALORACIÓN Si no buscas ni lo más puntero ni haces un uso extensivo del móvil, este terminal puede convencerte, y más con su acabado metálico de calidad.

ALTERNATIVAS

La gama media en los smartphones ha crecido en todas las direcciones posibles, si bien cada vez hay más terminales de calidad rondando los 200 euros, aunque, por un poco más, también encontrarás cosas "majas"...



MOTO G5
PRECIO
Desde 194 €

HUAWEI P9 LITE
PRECIO
Desde 203 €



BQ AQUARIS X
PRECIO
Desde 279 €



MONITOR

AOC PDS241

Cuando el diseño no está reñido con la calidad

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 219 € **WEB** *eu.aoc.com/es/products/pds241*

El prestigioso estudio de diseño F.A. Porsche, responsable de los elitistas deportivos y un variado arsenal de productos (desde relojes a ropa), ha colaborado con el fabricante AOC para desarrollar dos monitores en los que priman tanto el diseño como las características.

Si empezamos por el diseño, este panel ultrafino —el perfil lateral apenas supera los 5 mm.— destaca por no tener bordes laterales y por una peana asimétrica hueca, por la que van los cables (al final, encontramos un pequeño "ladrillo" al que conectar la corriente y el HDMI). Vamos, que, por la parte trasera, no verás colgando ningún cable. Es una solución muy inteligente que deja un monitor muy bello y recogido sobre el escritorio y que, además, se ve respaldado por un panel AH-IPS con resolución 1080p y un buen ángulo de visión (178º), así como por tecnologías que se encargan de reducir al máximo el molesto parpadeo y la llamada luz azul. Y tranquilos, que es un monitor sólo para ofimática: su tiempo de respuesta se sitúa en los 4 ms. y exhibe unos colores muy vivos y puros. Y lo mejor es que, pese a ser una maravilla del diseño, no es muy caro...

VALORACIÓN **Da igual que lo quieras para jugar, ofimática o fotografía. Es un gran monitor (y no especialmente caro).**



Existen dos modelos, de 24" y 27". Ambos cuentan con el mismo sistema para ocultar cables.

AURICULARES

RECON 150 y XO THREE

Gran equilibrio entre precio y calidad de audio

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 59,99 € **WEB** *www.turtlebeach.com/es/*

One y PS4 cuentan con sus propios headsets, diferenciados por el color.

Como en otros muchos segmentos, el audio para juego también ofrece polos con rangos de precios muy dispares. Dentro de la gama media, estos RECON 150 y XO THREE ofrecen una calidad de sonido insuperable para los 60 euros que cuestan. Puede que su diseño tenga aspectos mejorables, como la diadema (que puede resultar algo incómoda) o que su resistente diseño no transmita esa calidad por ser muy "plastiquero"... pero lo cierto es que el sonido es nítido, plagado de matices y sin forzar a que destaque ninguna frecuencia, gracias a sus altavoces de 50 mm. Y no sólo eso: su micrófono transmite un sonido limpio y cristalino, sin necesidad de pegarlo excesivamente a la boca. Además, en el cable, incluye control de volumen de audio y chat. Eso sí, no todo es perfecto. El modelo de PS4, RECON 150, carece de sonido surround, algo que sí está presente en el modelo de One. Y ambos, por desgracia, tienden a capturar demasiado sonido ambiente, lo que es un poco molesto a la hora de chatear. Quitando esos pequeños defectos, lo cierto es que es un headset bastante competente, aunque mejor en One.

VALORACIÓN **Otro gran headset en la franja de los 60 €, que destaca por su gran calidad de sonido. Incomprensiblemente, sin sonido surround en PS4.**

RATÓN + ALFOMBRILLA

Powerplay + G903 + G703

La tecnología inalámbrica llega a la alta competición

COMPAÑÍA Logitech **PLATAFORMA** PC
PRECIO Desde 135 € **WEB** *gaming.logitech.com*

Logitech prepara una vuelta al cole bastante "calentita", al menos para los que compiten a alto nivel o aspiran a hacerlo. Tras muchos años de investigación y fabulosos ratones inalámbricos, la compañía ya tiene la tecnología capaz de no sólo competir, sino también de superar a los ratones de gaming con cable. Esta tecnología, en realidad, son dos. LIGHTSPEED es la tecnología que incorporan los dos primeros ratones, el G903 (179 €) y el G703 (119 €). Esta tecnología anula por completo cualquier interferencia o anomalía que pueda afectar a su rendimiento, al tiempo que reduce su tiempo de respuesta a 1 ms., inferior a la de los ratones con cable. Se diferencian en que el primero cuenta con tensionador avanzado de botones mecánicos (la respuesta de los botones es más limpia y nítida) y se puede utilizar también con cable, mientras que el segundo opta por la conexión inalámbrica de 2,4 Ghz. Ambos modelos comparten el preciso sensor óptico PMW3366, con resolución 200-12.000 DPi, y un cuidado diseño, aunque con diferencias. El G903 es para ambidiestros, mientras que el G703 apuesta por un diseño más ligero y con asideros de goma que contribuyen a mejorar la sensación de agarre.

La segunda pata de esta innovación viene por parte de la alfombrilla Powerplay (unos 129 €), que permite cargar los ratones compatibles de forma inalámbrica. El proceso de recarga tiene lugar mientras los estamos utilizando (se acabó eso de cargarlos antes de jugar o tener que dejarlos de utilizar porque la batería se agota) y el proceso es muy "sencillo": sobre la superficie de la alfombrilla, una novedosa técnica de resonancia magnética crea el campo energético, mientras que, de absorberla y procesarla, se encarga el módulo Powercode que incluyen los ratones (que se adhiere de forma magnética). Las operaciones de carga y transferencia de datos utilizan un único puerto USB, lo cual es otra ventaja.

El sistema tiene en cuenta, incluso, las preferencias de los jugadores: la caja de Powerplay incluye dos superficies distintas, tanto rígida como de tela, para que se acomode a tus gustos a la hora de jugar. Y cuenta con una banda de luz led personalizable, para darle tu toque...

VALORACIÓN La tecnología inalámbrica necesitaba un pequeño empujón para superar a los ratones con cable... y aquí está. Eso sí, el precio que hay que pagar es alto.



La carga es inalámbrica, creando un campo sobre la alfombrilla.



La caja incluye dos superficies para la base de carga: rígida y de tela.

ALTERNATIVAS

Ratones de gaming hay para todos los gustos y colores... aunque, por regla general, a mayor precio, mejores opciones, calidad y materiales...



TRUST GAMING GXT 130
PRECIO Desde 34,99 €



LOGITECH G602
PRECIO Desde 89 €



RAZER MAMBA
PRECIO Desde 179 €

SILLA GAMING

RESTO GXT 707

Adaptándose a cualquier jugador

COMPAÑÍA Thrust **PLATAFORMA** Todas
PRECIO 229,99 € **WEB** *www.trust.com*



Si eres de los que pegan buenas "palizas" a la silla donde juegan, quizá ha llegado el momento de pasarse a una silla gaming. Ésta es de las asequibles, y cuenta con un buen acabado: sus principales elementos son regulables (reposabrazos, altura...), incluido el respaldo, que podemos poner hasta en un ángulo de 90º. Todas estas posibilidades permiten que la silla se ajuste al cuerpo de casi cualquier jugador, siempre y cuando mida entre 1,60 y 1,90 metros y no pese más de 150 kilos. Está fabricada con materiales resistentes que garantizan una larga vida y rematada con atractivos tonos rojos y negros, y cuenta con detalles como dos almohadillas que se pueden retirar y que permiten ajustar la posición tanto del cuello como de la zona lumbar. Las ruedas, de nilón, además, facilitan un deslizamiento suave y silencioso. ■

VALORACIÓN **No es de las sillas gaming más caras del mercado, pero ofrece un buen equilibrio entre opciones, materiales y precio.**

■ Nintendo acaba de lanzar estos mandos chillones inspirados en el genial *Splatoon 2*.

MANDOS

Joy-Con y Pro Controller

Switch verdirrosa, más hermosa

COMPAÑÍA Nintendo **PLATAFORMA** Switch
PRECIO Desde 74,95 € **WEB** *www.amazon.es / www.game.es*

Si aún sigues "splatoonizado" o, sencillamente, quieres dar un toque de color a tu Switch, aún es posible encontrar las ediciones limitadas tanto del mando Pro como de los Joy-Con. Estos últimos son de color rosa y verde neón, tonos que se repiten en las asideras del mando Pro (junto a un bello estampado que emula las gotas de tinta del juego). Por lo demás, son los mismos mandos e incluyen los mismos accesorios (el cable USB-C en el Pro), pero lo cierto es que el toque de color les da una personalidad única. Y no os fiéis por las fotos: al natural, sus colores son mucho más vibrantes. ■

VALORACIÓN **Son los mismos mandos, pero con un toque extra de color que los hace aún más bonitos.**

ALTAVOZ BLUETOOTH

Creative Halo

Un toque de color para tu música

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 69,99 € **WEB** *es.creative.com*



Siguiendo la estela, y nunca mejor dicho, de sus últimas creaciones, Creative también ha incorporado bandas de luz led a su último altavoz Bluetooth, Halo, un dispositivo interesante por muchas razones. La primera es su diseño, para el que se han utilizado distintos materiales, desde un agradable tejido al tacto que recubre el exterior a una botonera de goma en la parte superior (con asa para poder transportarlo). Tiene una autonomía de ocho horas, dos potentes altavoces y un subwoofer pasivo que dejan una buena contundencia y unos profundos graves. Cuenta con clavija de 3,5 para usarlo con una fuente externa y la luz led se puede configurar con la app Xpectra Lightshow, lo que permite elegir entre más de 16 millones de colores y efectos como giros, parpadeos... Para el rango de precio, suenan muy bien. ■

VALORACIÓN **Ideal para las últimas fiestas del verano... Suena muy bien, y la luz LED le da un plus de personalidad que no tienen otros altavoces.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sab



Figuras Mario + Rabbids K.Battle

Los chiflados conejos de Ubisoft, vestidos a lo Mario

El 29 de agosto, aterrizará en Switch *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, un RPG táctico en el que Ubisoft fusionará su franquicia "conejil" con el universo Mario. Una semana antes, estarán ya a la venta estos cuatro muñecos de los cuatro Rabbids que acompañarán a Mario y sus amigos en el juego. Miden 8 cm. y están fabricados en PVC y ABS. ¿No son adorables?

A LA VENTA EN *store.ubi.com*

Ark: Survival Evolved Coll. Ed.

Una lujosa edición para el MMORPG de Wildcart

Game vende en exclusiva, desde el 8 de agosto, esta edición limitda de *Ark: Survival Evolved* que incluye, además del juego en formato físico, tres paquetes de expansión, una agenda de explorador confeccionada en cuero, un collar, un mapa de tela de la isla, un póster y la banda sonora. Todo, bien guardadito en un cofre de imitación de madera.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Pack de figuras de Twin Peaks

Para quienes siguen sin olvidar a Laura Palmer

¿Entusiasmado con el regreso de "Twin Peaks" a la televisión? Pues espera a tener sobre la estantería estas cuatro figuras de vinilo, de 10 cm., creadas por Funko. El agente Cooper, el inquietante Bob, la inolvidable Señora del Leño (tronco incluido) y, por supuesto, Laura Palmer (envuelta en plástico) forman un pack irresistible para cualquier fan de David Lynch.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Figura Ryu de Big Boys Toys

Las cejas más famosas de *SF*, más espesas que nunca

Existen muchos muñecos inspirados en la saga *Street Fighter*, pero pocos tan imponentes como éste de Ryu que está a punto de lanzar Big Boy Toys. Fabricado en vinilo y con un tamaño bastante respetable (30 cm.), nos presenta una versión adorablemente cuadriculada del héroe de Capcom. Estará a la venta a partir de septiembre.

A LA VENTA EN *www.amiami.com*

Réplica del bate Lucille

Decora tu casa con el arma favorita de Negan

Ningún fan de "The Walking Dead" podrá resistirse a la posibilidad de colgar en la pared (o tener en el paragüero) el célebre bate de béisbol de Negan. Con una longitud de 81 cm., está fabricado en PVC, y no en madera. Se ve que, en McFarlane Toys, no estaban dispuestos a meterse en líos legales por fabricar y vender una posible arma...

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Mochila Pac-Man de Mojo

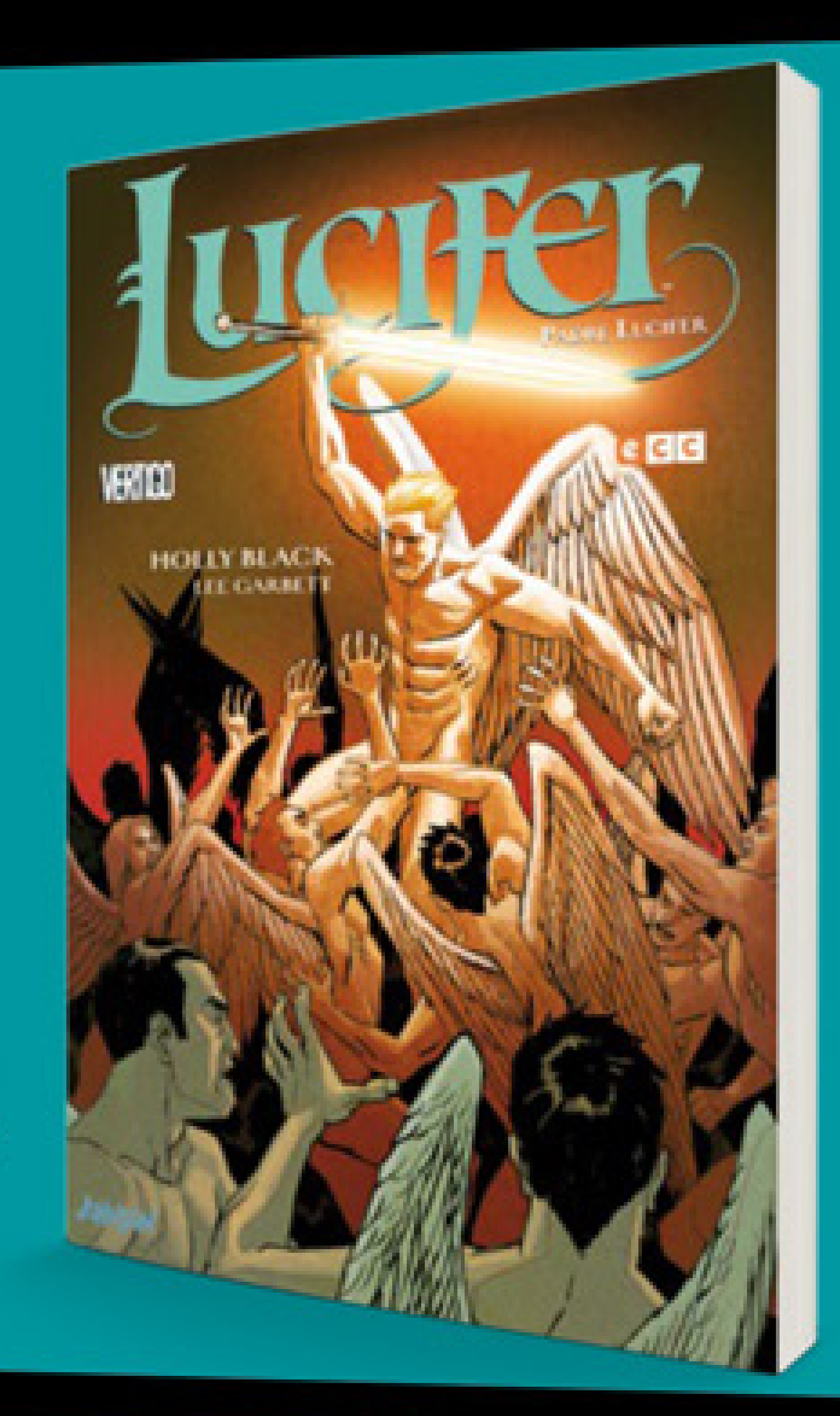
Para llevar un pedazo de historia sobre las espaldas

Esta mochila, fabricada por Mojo en exclusiva para Think Geek, rinde homenaje a la mítica recreativa de Namco, con dos triángulos dorados que representan al Comecocos (y tampoco faltan, claro está, los cuatro fantasmas y el laberinto). Está fabricada en poliéster e incluye un compartimento interior para guardar el portátil o la tablet.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

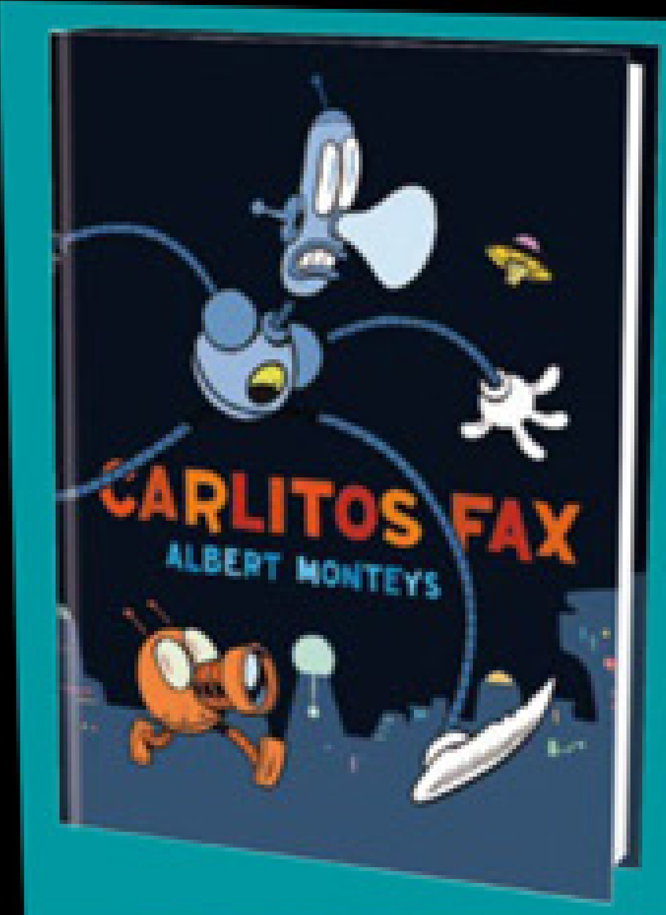
LUCIFER, PADRE LUCIFER



AUTORES Holly Black y Lee Garbett
EDITORIAL ECC Cómics
PRECIO 13,50 € **PÁGINAS** 144
FORMATO Rústica

La rivalidad entre los arcángeles por hacerse con el trono de Altísimo y la guerra que se ha desatado en el Infierno por ocupar el vacío dejado por el ausente Lucifer acaban por sacar al Príncipe del Inframundo de su club de Los Ángeles. Seguro que conocéis la serie de televisión, inspirada en el cómic original (que era, a su vez, un spin-off del Sandman de Neil Gaiman). Este tomo reúne las entregas de la 7 a la 12 de la etapa escrita por Holly Black e ilustrada por Lee Garbett.

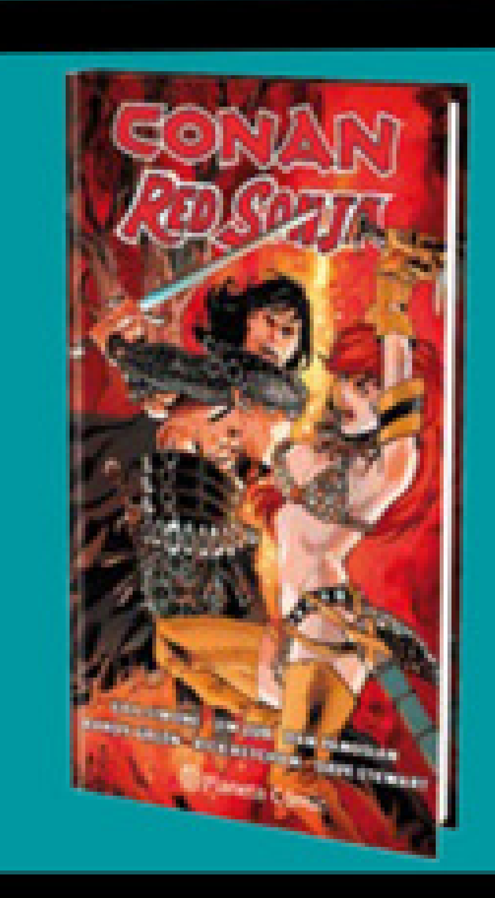
CARLITOS FAX



AUTOR Albert Monteys **EDITORIAL** Astiberri / Caramba
PRECIO 22 € **PÁGINAS** 176 **FORMATO** Cartoné

Astiberri reúne en un único tomo todas las aventuras de Carlitos Fax, el aspirante a reportero que busca ser algo más que la máquina de fax del periódico La Voz de Andrómeda. Las andanzas de este encantador personaje se publicaron originalmente entre las páginas de la desaparecida revista Mister K, de la mano de uno de los mejores talentos de nuestro país: Albert Monteys.

CONAN Y RED SONJA

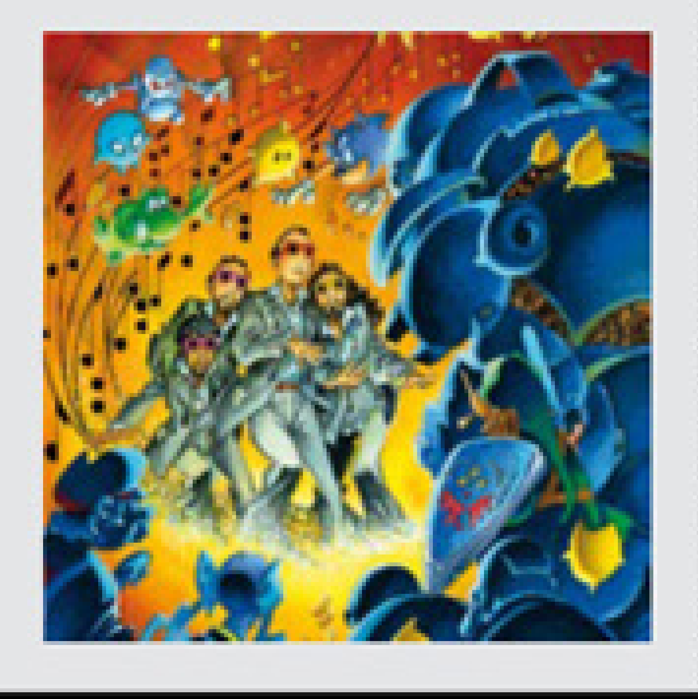


AUTORES Gail Simone y Dan Panosian **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 14,95 € **PÁGINAS** 104 **FORMATO** Cartoné

El mítico bárbaro creado por Robert E. Howard y la guerrera inventada por Roy Thomas y Barry Windsor-Smith (levemente inspirada en un personaje de Howard) forman equipo para detener al hechicero Thoth-Amon y, más concretamente, la plaga que ha desatado: una planta, conocida como Raíz de Sangre, que amenaza con corromper el mundo de Conan y Red Sonja.

MÚSICA

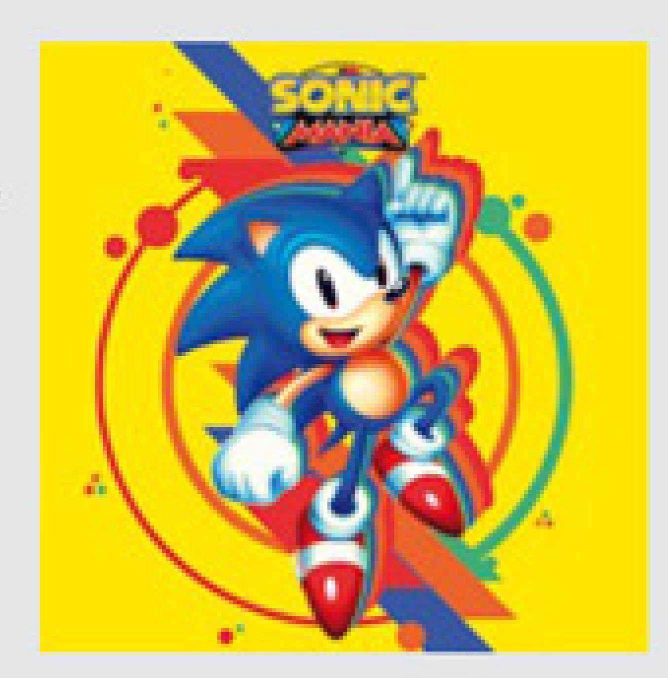
RETROBAND SYSTEMS



Después de deleitarnos con deliciosas versiones de clásicos como *Sonic*, *Castlevania* o *Final Fantasy* en diversas ferias, Retroband Systems lanza su primer disco. Se venderá en exclusiva en Game en dos ediciones: la normal y un Digipak con una lámina A3 ilustrada por el maestro Alfonso Azpiri.

PRECIO 14,95 € (Digipak), 12,95 € (Normal) ***game.es***

BSO SONIC MANIA



El último lanzamiento en vinilo de Data Discs no está dedicado a otro clásico de Sega... sino a un nuevo lanzamiento. En septiembre, se pondrá a la venta el disco con la banda sonora del esperadísimo *Sonic Mania*, con dieciséis temas elegidos por el compositor Tee Lopes. Resérvalo antes de que se agote.

PRECIO 22,31 € ***data-discs.com***

Albornoz Zelda: Breath of the Wild

PVP desde 50,62€

Para salir de la ducha como la realeza de Hyrule

Think Geek nos presenta este albornoz/bata, con licencia oficial de Nintendo, inspirado en la última entrega de *The Legend of Zelda*. Está confeccionado en 100% poliéster y, en la parte frontal, luce el símbolo Sheikah, mientras que, en la espalda, lleva bordada, en dorado, una gloriosa zeta con la Espada Maestra.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 16,99€

PVP desde 45,70€

Altavoz Dancing Baby Groot

PVP desde 21,07€

¡¡¡Mueve las "ramitas" al ritmo de tu música favorita!!!

Conecta este altavoz a una fuente de audio y podrás escuchar música mientras Baby Groot se menea de lado a lado. Además, incorpora en memoria su tema favorito: "Come a Little Big Closer". Esta cucada, con licencia oficial de Marvel, se alimenta con tres pilas AA (incluidas) y puede animar el lunes más sombrío.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Star Wars Snack Bowls

PVP desde 14,33€

Un menaje digno del mismísimo Jabba el Hutt

Si quieres quedar de lujo con tus invitados, no te pierdas estos boles de cerámica, diseñados en exclusiva por Think Geek, con los que podrás servir toda clase de aperitivos... con estilo. Son aptos para microondas y lavavajillas, y están disponibles en tres modelos diferentes: Chewbacca, Jabba el Hutt y Wampa.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

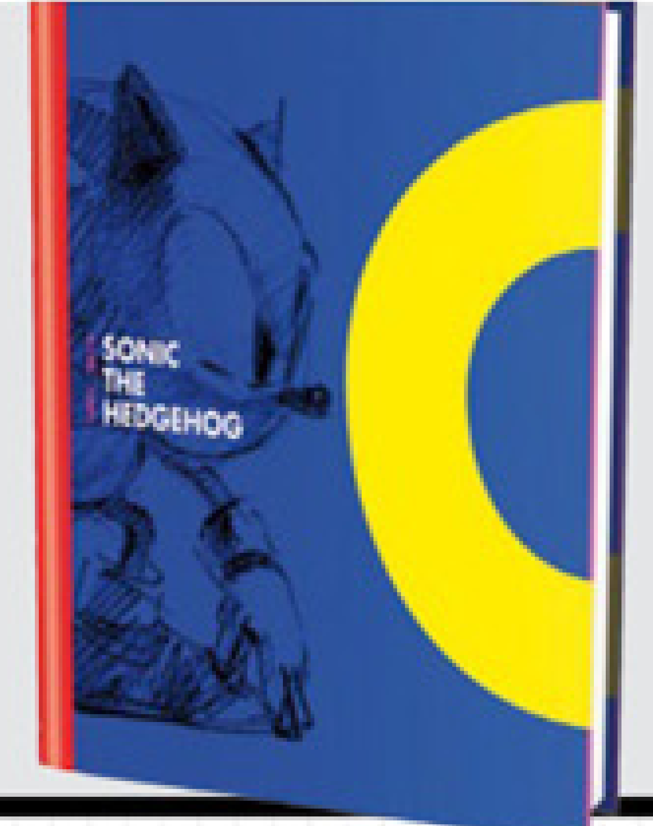
PVP desde 69,99€

LIBROS

SONIC 25 ANIVERSARIO

Los veinticinco años de vida de Sonic, explicados con todo lujo de detalle a través de 248 páginas repletas de ilustraciones, bocetos, arte promocional e imágenes inéditas hasta la fecha. Para crear este tomo, la editorial Cook & Becker ha contado con la completa colaboración de Sega y, más concretamente, con la de miembros clave del Sonic Team: Yuji Naka, Takashi Izuka, K. Hoshino y Yuji Uekawa.

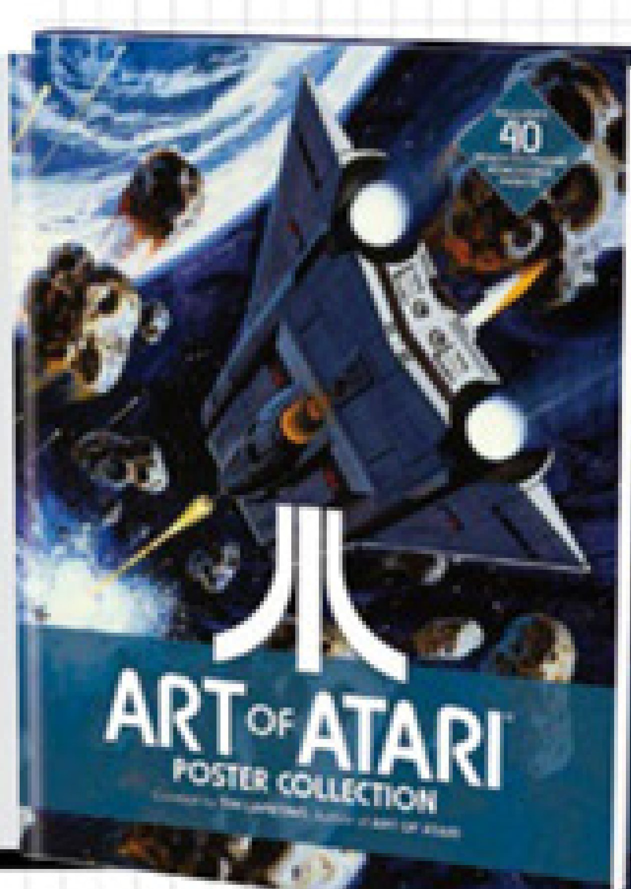
PRECIO 43 € **PUBLICADO POR** *Cook & Becker*



ART OF ATARI: POSTER COLLECTION

¿Recordáis el libro de arte con las inolvidables portadas de Atari 2600 que os mostramos hace unos meses? Si tuvisteis la tentación de decorar la pared con sus páginas, este libro de pósters es la mejor opción, por tamaño y por la extraordinaria calidad de impresión que ofrece.

PRECIO 21,86 € **PUBLICADO POR** *Dynamite Ent.*



Camiseta Splatoon

Mucho cuidado con mancharla de pintura...

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa nos tienta este mes con esta preciosa camiseta de *Splatoon*, confeccionada con un 95% de poliéster y un 5% de elastano. Únicamente está disponible en color blanco, pero podrás elegir entre cinco tallas distintas: desde la S hasta la 2XL. Bonita y barata.

■ **A LA VENTA EN** *nos.nintendo-europe.com*

Figma Zelda Twilight Princess

Una princesa elegante, y de armas tomar

Esta figura de la línea Figma recrea a la princesa Zelda, tal y como aparecía en *Twilight Princess*. Está totalmente articulada, incluye peana y dos rostros intercambiables, además del arco y su espada. Tiene una altura de 14,5 cm. y un acabado impecable, como todos los productos de Good Smile Company.

■ **A LA VENTA EN** *www.amiami.com*

Nendoroid Nathan Drake

El héroe de *Uncharted*, en versión "superdeformed"

La línea Nendoroid de Good Smile Company nos ofrece la versión más mona hasta la fecha de Nathan Drake. Esta Adventure Edition incluye dos caras intercambiables, una peana para poner al muñeco en todo tipo de posturas, una pistola, un rifle de asalto e, incluso, el garfío que utilizaba en su última aventura.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

GIRLS UND PANZER

■ **AUTOR** Ryochi Saitaniya
■ **EDITORIAL** ECC Cómics
■ **PRECIO** 7,95 € ■ **PÁGINAS** 160
■ **FORMATO** Rústica

Sólo a los japoneses se les podría ocurrir una trama en la que los tanques de la II Guerra Mundial son pilotados por equipos de adolescentes para dar forma al deporte más popular del país. El universo de "Girls und Panzer" ha sido plasmado en una serie de televisión, una película, un juego de PS Vita, tres novelas y este manga, escrito y dibujado por Ryochi Saitaniya, que nos llegará en una serie limitada de cuatro números. Posteriormente, tuvo dos entregas más en forma de viñetas. Si te chifla *World of Tanks*, este manga está hecho a tu medida.





ROSARIO TO VAMPIRE II

■ **AUTOR** Akihisa Ikeda ■ **EDITORIAL** Planeta Cómic
■ **PRECIO** 7,95 € ■ **PÁGINAS** 184 ■ **FORMATO** Tapa blanda

Planeta trae a España, como ya hizo con los diez tomos originales, la segunda temporada del manga de Akihisa Ikeda, publicado originalmente entre las páginas del mensual Jump Square de Kodansha, desde 2007 hasta 2014. Las nuevas andanzas de Aono Tsukune se recopilaron en catorce tomos, y aquí disfrutaremos, de golpe, de los cinco primeros. Una jugada arriesgada por parte de la editorial, que hará las delicias de los lectores más compulsivos.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: PHANTOM BLOOD T1

■ **AUTOR** Hirohiko Araki ■ **EDITORIAL** Selecta Visión
■ **PRECIO** 60,95 € / 34,15 € ■ **FORMATO** Blu-ray / DVD

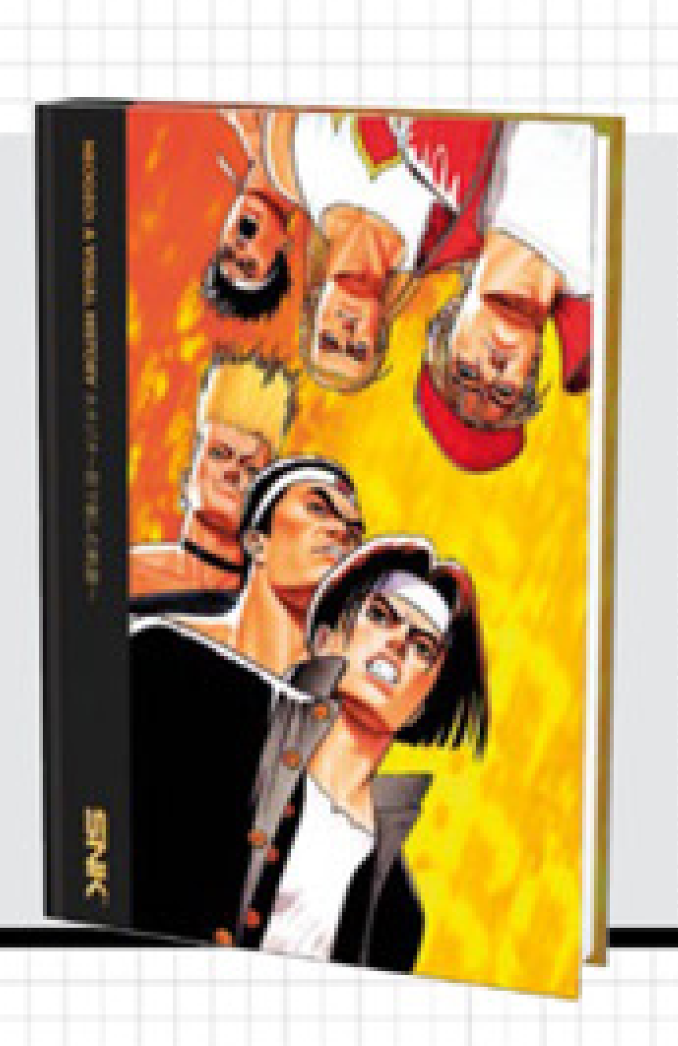
Coincidiendo con la reedición del manga, Selecta Visión lanza los primeros nueve capítulos del anime de "JoJo's Bizarre Adventure". El precio del Blu-ray es alto, pero los extras físicos que lo acompañan son de aúpa: libro de 64 páginas con bocetos, diseños y comentarios del director y CD con la BSO.



NEO GEO: A VISUAL HISTORY

El Rolls Royce de las consolas merecía un libro de arte a su altura: 400 páginas, a tamaño A4, con la calidad de impresión a la que nos tiene acostumbrados Bitmap Books, y con licencia oficial de SNK. El tomo, que también puede adquirirse en versiones Collector y Mega (más caras), repasa el hardware, las portadas más inolvidables y el pixel art que convirtieron a la Neo Geo en una leyenda.

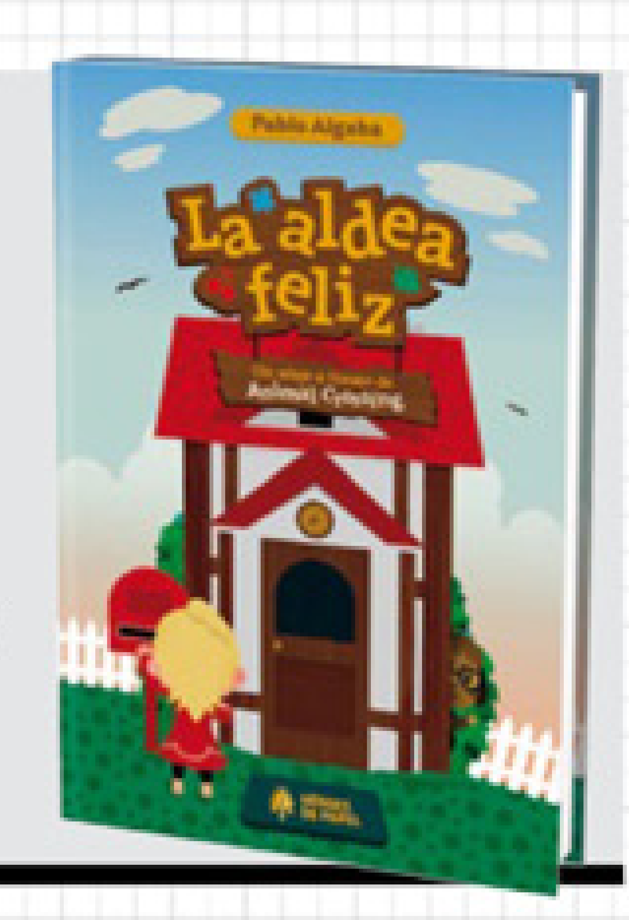
■ **PRECIO** 33,53 € ■ **PUBLICADO POR** *Bitmap Books*



LA ALDEA FELIZ

Héroes de Papel prepara un otoño calentito, con un montón de lanzamientos, y acaba de abrir fuego con "La aldea feliz: Un viaje a través de Animal Crossing". Su autor, Pablo Algaba, nos adentra en el universo de esta popular saga de Nintendo, descubriéndonos detalles que pasaron desapercibidos incluso a los fans más furibundos de la saga nacida en GameCube.

■ **PRECIO** 20 € ■ **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Detroit

ESTRENO 15 de septiembre **GÉNERO** Drama **DIRECTOR** Kathryn Bigelow
PROTAGONISTAS John Boyega, Jack Reynor, Hannah Murray, Anthony Mackie y Will Poulter

Kathryn Bigelow se caracteriza por ser una directora que no tiene miedo alguno a abordar temas incómodos y, además, por hacerlo de la forma más realista posible, actuando de altavoz e implicándose en lo que cuenta.

En esta ocasión, la cineasta no hace una excepción y aborda cuestiones irresolutas que siguen salpicando la actualidad de vez en cuando, como la brutalidad policial por cuestiones de racismo. Y, para ello, nos hace embarcarnos en un viaje de pesadilla al corazón del conflicto: los disturbios de Detroit que se saldaron con el despliegue del ejército y la Guardia Nacional y cifras lamentables: 43 muertos y más de 2.000 heridos, un año antes del asesinato de Martin Luther King y en plenas revueltas raciales.

Se trata de la tercera colaboración entre la directora Kathryn Bigelow y el guionista Mark Boal, tras "En tierra hostil" y "Zero Dark Thirty", y queda claro que hacen una buena díada. Entre sus recursos, están una artística introducción compuesta por pinturas que recuerdan a las de Archibald Motley, imágenes y audios de archivo e, incluso, recortes de prensa a partir de los cuales reconstruye (y ficciona, en parte) el traumático suceso del Motel Algiers. La película va de lo global (el contexto sociopolítico que sirve de germen) a lo particular (el agravio individual de las personas que fueron agredidas), hallando mayor fortuna en su primera intención que en la segunda. Destaca el trabajo interpretativo de Algee Smith.



LO MEJOR

La forma en la que mantiene la tensión la directora. El arranque de la película es realmente brillante, hasta el punto de que logra condensar ahí toda la atmófera que hizo de Detroit un verdadero polvorín.

75

LO PEOR

Funciona mejor como drama social que como drama individual y, por algún motivo, seguramente la larga duración de la película, el último tercio del metraje se hace menos llevadero que el resto.





BASADA EN HECHOS REALES, RECREA LOS DISTURBIOS DE 1967 DE FORMA DESGARRADORA







Tadeo Jones 2
El secreto del Rey Midas

ESTRENO 25 de agosto **GÉNERO** Animación / Aventuras **DIRECTOR** Enrique Gato
REPARTO VOCAL Óscar Barberán, Michelle Jenner y Luis Posada

Enrique Gato sigue en su senda con esta continuación de la película de animación "Las Aventuras de Tadeo Jones", nacida de sus cortos previos. La cinta de 2012 cosechó casi 25 millones de euros en todo el mundo y se estrenó en casi treinta países. "El secreto del rey Midas" estará disponible en más de 40, lo que refleja la confianza y el éxito que esperan de la secuela de una saga para la que ya se han anunciado dos partes más, si el éxito sigue acompañándola.

El salto de calidad en la animación queda patente en la recreación de enclaves tan maravillosos como la Alhambra de Granada, con su espectacular Patio de los Leones. En el terreno puramente narrativo, adolece de los mismos problemas que su antecesora: es bastante infantil y se decanta por los tópicos regionales fácilmente exportables... pero el caso es que, en conjunto, funcionan bien, consolidando una saga simpática que tendrá un largo recorrido.


LO MEJOR

La luz, la inspiración de las localizaciones y la Momia. El sentido del humor está presente a lo largo de todo el metraje y aligera mucho la propuesta, que, sin duda, gustará a los más peques.

70


LO PEOR

Se nota cierta falta de ideas frescas. La estructura, las motivaciones de los personajes y su evolución son bastante predecibles, y el desarrollo de la cinta, a veces, es formulario en exceso.





Barry Seal El traficante

ESTRENO 1 de septiembre **GÉNERO** Thriller biográfico **DIRECTOR** Doug Liman
PROTAGONISTAS Tom Cruise, Domhnall Gleeson, Jayma Mays, Sarah Wright y Jesse Plemons

Si habéis visto "Narcos", "Infiltrado", la serie "Doublecrossed" o habéis tenido entre las manos el libro "Barry & the Boys: The CIA, the Mob and America's Secret History", ya tendréis en mente una semblanza de este peculiar personaje, que respondía al nombre de Adler Berriman Seal, o "Barry Seal", a secas. Fue piloto comercial antes de ser reclutado como el primer mercenario de la CIA, para pasar, más tarde, a dedicarse al tráfico de droga y terminar ejerciendo de informante de la Drug Enforcement Administration (DEA).

El guión de Gary Spinelli opta por un tono unas veces cómico, otras más dramático y por una estructura de metraje encontrado en la que el propio Seal nos narra sus peripecias, aunque no parece buscar la expiación, sino, más bien, dejar un rastro de una historia que, de otra manera, parecería increíble. Por desgracia, la película no termina de posicionarse: se sitúa la mayor parte del tiempo en el terreno de la ambigüedad moral y no hace sino escarbar en la fina epidermis de un entramado muchísimo más complejo.

LO MEJOR

La potencia de Doug Liman como realizador es el punto fuerte de una película filmada con mimo y con una evidente voluntad de ser lúdicamente fiel a la historia retratada.

72

LO PEOR

La falta de posicionamiento moral y la elección de Cruise como cabeza de cartel terminan pasándole factura a la cinta: puede interpretarse como una "redención para un personaje irredento".





The Defenders

■ ESTRENO 18 de agosto ■ PLATAFORMA Netflix ■ WEB *www.netflix.com*

¿Estabais deseando ver la reunión de Daredevil, Jessica Jones, Iron Fist y Luke Cage? Pues, por fin, tras protagonizar sus respectivas series que han servido de carta de presentación para cada uno de los personajes (y, en el caso de Daredevil, incluso para el debut del Punisher de Joe Bernthal, que le ha catapultado a su propio spin-off), los vais a tener juntos en pantalla, luchando codo con codo para mantener el orden en Hell's Kitchen. Los neófitos que no hayáis ido siguiendo las series y, por tanto, os enfrentéis al universo creado en ellas puede que os perdáis jugosos detalles, pero podréis seguir la ficción.

De hecho, los primeros episodios de esta primera tanda, compuesta únicamente por ocho, son bastante introductorios y tratan de repescar a la audiencia, dejando que el ritmo sea especialmente pausado, para pisar luego el acelerador y empezar a meterse más en la historia... Con todo, os dejará con la miel en los labios.

"The Defenders" es una serie muy coral, en la que vamos a ver una entente singular entre superhéroes urbanos apoyados por sus amigos, es decir: Claire Temple, Trish Walker, Wing Colleen, Misty Knight, Jeri Hogarth, Karen Page, Foggy Nelson, Malcolm Ducasse y Stick.

¿Cuál es la gran amenaza? La Mano y su líder, Alexandra, a quien da vida la magnífica Sigourney Weaver, que quiere acabar con estos bienhechores de Nueva York que se interponen en su camino. Cuenta, para ello, con un arma que no esperan... ¡Y hasta aquí podemos leer!

Os recomendamos encarecidamente que sigáis atentos las novedades de nuestra web, donde podréis disfrutar, sin ir más lejos, del vídeo promocional lanzado en la pasada Comic-Con de San Diego, narrado por el mismísimo Stan Lee, que reflexiona sobre lo que supone ser un héroe sin perder la humanidad. ¡Excelsior! ■

PLATAFORMAS DIGITALES



THE TICK

■ 25 DE AGOSTO ■ AMAZON PRIME VIDEO

En un mundo donde los superhéroes han sido una realidad durante décadas, un contable sin poderes se dará cuenta de que su ciudad está siendo controlada por un supervillano y deberá unirse a la liga de un extraño superhéroe de color azul.



DISJOINTED

■ 25 DE AGOSTO ■ NETFLIX

Creada por Chuck Lorre ("Dos hombres y medio", "The Big Bang Theory"), esta nueva serie de Netflix cuenta, en tono de comedia, la historia de Ruth, una vendedora de marihuana de Los Ángeles, interpretada por la reconocida actriz Kathy Bates.



■ ESTRENO 31 de agosto ■ CANAL AMC ■ WEB *www.amctv.es*

Halt & Catch Fire T4

Al igual que en anteriores ocasiones, la cuarta temporada de esta brillante serie sobre la industria de los ordenadores de los 80 constará de diez nuevos episodios. Si bien las dos primeras tuvieron lugar en Texas, en la famosa Silicon Prairie, para contarnos la historia del primer portátil y de los primeros juegos online y chats, la tercera nos hizo mudarnos a Silicon Valley. ¿Qué veremos ahora? Siguiendo la estela del inicio de la informática moderna, alcanzaremos a conocer el origen del ordenador personal, así como la aparición de hackers, virus y redes sociales.



■ ESTRENO 14 de septiembre ■ CANAL SyFy ■ WEB *www.syfy.es*

Midnight Texas

Basada en la exitosa saga de Charlaine Harris, la autora de "True Blood", compuesta por tres libros —"Midnight Crossroad" (2014), "Day Shift" (2015) y "Night Shift" (2016)—, próximamente llega a Syfy un viaje a un remoto pueblo de Texas en el que nadie es lo que parece. De vampiros y brujas a médiums y sicarios, Midnight es un misterioso lugar seguro para los que son diferentes. Mientras luchan contra las presiones externas de bandas, policías o sus propios y peligrosos pasados, los habitantes del pueblo tendrán que unirse para formar una fuerte y peculiar familia.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Adereza tus visionados con lectura

Para muchos locos como yo, el verano es sinónimo de algo más de tiempo libre para leer. El mundo del cine y la televisión se nutre constantemente de literatura, novelas gráficas y cómics, así que, como imaginaréis, es fácil hacer una lista de obras imprescindibles para degustar en la época estival. Si ponemos el foco en las series que en los últimos tiempos han copado nuestro interés, tengo varias recomendaciones muy claras: "El cuento de la criada", de Margaret Atwood, y "Por trece razones", de Jay Asher. Curiosamente, ambas ficciones, muy distintas entre sí, están en la misma tesitura: tendrán una segunda temporada que ya no podrá basarse en la letra impresa, puesto que no han tenido una continuación, de modo que estamos impacientes por ver cómo continúan. A estas alturas, hay quien no ha comenzado la potente saga de "Canción de hielo y fuego", de George R.R. Martin. No hay mejor momento para zambullirse en sus libros que el verano, ¿verdad? Sí, la serie ha superado los arcos argumentales de los libros y los ha cambiado incluso en múltiples ocasiones, pero hay tanta información adicional que os ayudará a comprender la serie, y es tan adictiva que no podíamos pasarla por alto. Si nos pasamos al cine, la lista es interminable, pero, sólo con hacer los deberes leyendo "La ciudad más fría", que ha inspirado "Atómica", o revisitando "La torre oscura", "Mr. Mercedes" y la excelente novela de terror "It", del gran narrador Stephen King, ya tendréis un torrente de lecturas variadas y altamente nutritivas. Si os queréis adelantar un poco, no está de más echarle un ojo a "Snowman", del genial Jo Nesbo, y "Aniquilación", de Jeff VanderMeer, que tendrán sendas adaptaciones cinematográficas. Y se pueden recuperar "El círculo", "American Pastoral" o los cómics de Valerian. ¡A leer! ■



NARCOS

■ 1 DE SEPTIEMBRE ■ 3ª TEMP. ■ NETFLIX

El agente de la Administración para el Control de Drogas (DEA, en inglés) Javier Peña deberá hacer frente al crecimiento del Cartel de Cali, tras la caída del Cartel de Medellín liderado por el famoso narcotraficante Pablo Emilio Escobar Gaviria.



OUTLANDER

■ 11 DE SEPTIEMBRE ■ 3ª TEMP. ■ MOVISTAR SERIES

La nueva temporada de "Outlander" está basada en "Viajera", el tercer volumen de las novelas escritas por Diana Gabaldon. En ella, veremos cómo la dramática separación de los protagonistas hace mella en ellos y cómo Claire trata de recomponer su vida.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PlayStation 2
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Electronic Arts
- **AÑO** 2000









X-Squad

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

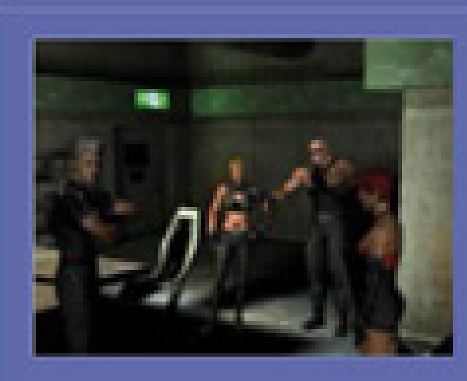


CUANDO LA "X" MARCA EL LUGAR DEL QUE HUIR

Todos recordamos, con cierta frialdad, los primeros títulos de PS2, muy alejados de las maravillas que llegaron a ser *Shadow of the Colossus* o *GTA: San Andreas*. *X-Squad* se lanzó un par de semanas después del debut de la consola, y era obra de Electronic Arts y Square, que, por aquellos tiempos, hacían cosas conjuntas. Era un shooter en tercera persona que concentraba todo su encanto en una mecánica, presente incluso en el título: comandar un escuadrón de cuatro personajes.

Nosotros manejábamos directamente a Ash, en una historia que no era el plato fuerte del juego y de la que apenas conocíamos detalles al comenzar a jugar. Podíamos dar órdenes a otros tres personajes, para que actuaran en solitario o en grupo para darnos fuego de cobertura, inspeccionar una zona... El desarrollo de los niveles era siempre el mismo, más o menos: avanzar por el escenario, limpiar una zona de enemigos, abrir una puerta... y vuelta a empezar, hasta llegar al enemigo final.

Un desarrollo plano donde los haya y que, además, estaba lastrado por otro aspecto: quitando el nivel de dificultad más alto, los compañeros no eran realmente necesarios. Además, su IA, como sus animaciones, en ocasiones, era errática. Añadid música repetitiva, un doblaje correcto en inglés, aunque con algunas voces nada inspiradas, y, de nuevo, tenemos un título sin alma, que desaprovechó la oportunidad de despuntar.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Personajes con diseño "plasticoso", desarrollo plano y repetitivo, carente de alma, corto, con banda sonora repetitiva, IA y animaciones mejorables, fallos gráficos tanto en personajes como escenarios... Uno de los muchos títulos disponibles en la ventana de lanzamiento de PS2 que, con más meses de trabajo, podrían haber dado más de sí.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **29 de septiembre**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, Alejandro Oramas, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
UNCHARTED
EL LEGADO PERDIDO
NAUGHTY DOG
PS4


Wolfenstein® II
THE NEW COLOSSUS™
© 2017 Bethesda Softworks. All Rights Reserved.
HOBBY
CONSOLAS